

nur 8,90 DM

Euro 4,55/£5 60,00/\$fr 8,90/¥11,25/Lit 13.000/  
Dkr 47,00/₣r 217,00/Pts. 1.050/₣r 217,00

B 12623 E



3/99 März

# PC Heft & Spiel

mit Vollversion des 3D-Hitgames

## Sub Culture

**plus 12 aktuelle Demos & Videos:**  
**Siedler 3: Multiplayer • Gangsters**  
**Command & Conquer 3**  
**Klingon Honor Guard u.a.**

**Achtung!** Diese Ausgabe wurde  
mit 2 CD-ROMs ausgeliefert – sollten  
eine davon oder beide fehlen, verlangen  
Sie ein vollständiges Exemplar!



## Sim City 3000

## Sid Meier's Alpha Centauri

Zweimal klassische Aufbau-  
strategie neu interpretiert:  
Top oder Flop?

**Achtung!** Diese Ausgabe wur-  
de mit 2 CD-ROMs ausgeliefert – sollten  
eine davon oder beide fehlen, verlan-  
gen Sie ein vollständiges Exemplar!

## Le Mans 24

Renntradition und 3D-Faszination

## RAYMAN 2

THE GREAT ESCAPE

Effekt-Feuerwerk  
(nicht nur)  
für junge Hüpfer



## VDDDDD 3

Termine, Fakten,  
Meinungen und  
Konsequenzen

## SPIEL DES JAHRES

Unsere Leser haben  
gewählt

# STAR CRAFT

## EXPANSION SET

### BROOD WAR

Korsar / Protoss / Nachschubjäger

Schau mir in die Augen

# Kleiner

Neue Einheiten

Neue Welten

Neue Kampagnen

Die einzige offizielle Erweiterungs-  
CD direkt von Blizzard!

„Galaktisch gut“!  
GAMESTAR

Der Overmind ist gefallen!

Jetzt muß jede Spezies komplett neue Kampfsysteme erschaffen, um ihr Überleben zu sichern. Wie ein Phoenix aus der Asche erhebt sich Kerrigan, Königin der Klingen, in der Hoffnung, die Zergs wiederzuvereinen und die Herrschaft über den zerstörten Sektor an sich zu reißen. Ihr entgegenzutreten ist der ultimative Kräftevergleich!

Wolkürenbombe / Mehrzweck / Raketenfregatte



Sanitärer / Terraner / Feldarzt



Vernichter / Zerg / Schwerer Kampfflieger



Schleicher / Zerg / Schwerer Nachschub

StarCraft, Brood War und Battle.net sind Warenzeichen und Blizzard ist ein in den USA und/oder anderen Ländern eingetragenes Warenzeichen von Davidson & Associates, Inc. © 1998 Blizzard Entertainment. Alle Rechte vorbehalten.

**BILZARD**  
ENTERTAINMENT

[www.blizzard.de](http://www.blizzard.de)



# DAS FÄNGT JA GUT AN

## Aktuelle Indizierungen im Kreuzfeuer

*Das Jahr ist noch jung, die Problematik schon alt: Wieder sind zwei namhafte Spiele auf dem Index gelandet, wieder hob Wehklagen unter den drei großen Fs (Fans, Firmen und Fachpresse) an. Das hatten wir zuletzt im Februar 1998, als die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften das zweite Beben von id-Software hierzulande kurzerhand abstellte. Jetzt hat die BPjS einen sündigen Egoshooter von Activision exkommuniziert und das „halbe Leben“ von Sierra zumindest in der originalen US-Version gänzlich beendet. Gerade was letztgenanntes Spiel betrifft, ein Skandal? Um der Sache gerecht zu werden, genügt es nicht mehr, nur die Produkte selbst zu sehen – ebenso wichtig erscheinen mir die dahinterstehenden Marketingstrategien. Hat Activision den inkriminierten Titel auf der CeBit Home nicht hinter einer Türe vorgeführt, auf der gut sichtbar „Zutritt nur ab 18 Jahren“ prangte? Löblich, hätte man nicht jedermann hereingelassen – der Verdacht, daß hier mit einem vermeintlichen Jugendverbot bloß Aufmerksamkeit erregt werden sollte, läßt sich kaum von der Hand weisen. Und warum bringt Sierra erst die US-Version eines Spiels auf den deutschen Markt, von dem eigens und gleichzeitig eine entschärfte Fassung erstellt wird? Etwa, um einerseits das lukrative Weihnachtsgeschäft mitzunehmen und andererseits das Interesse an der der indizierten Fassung nachgeschobenen Version anzuheizen?*

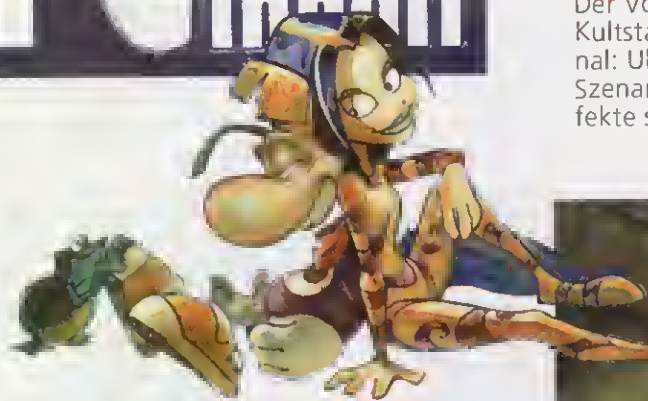
*Wer hier keine (schlechten) Absichten unterstellen will, der muß den Publishern zumindest Blauäugigkeit bescheinigen: Die Bonner Jugendschutzbehörde gibt es, weiß Gott, nicht erst seit gestern, da muß man doch wissen, daß mit solchen Praktiken Indizierungen oft geradezu herausgefordert werden. Und daß dies nur Nachteile für Branche und Spieler mit sich bringt, ist offensichtlich – auf Dauer weit größere Nachteile, als ein kurzer Aufmerksamkeitsmoment rechtfertigen kann!*

*Für ein- bzw. weitsichtige Hersteller hat 1999 indessen gut angefangen, denn in diesem Heft veröffentlichen wir wieder die von unseren Lesern gewählten Spiele des Jahres. Die festliche Verleihung fand kurz vor Verkaufsstart dieser Ausgabe statt; in der kommenden berichten wir über die Mega-Party. Dann gibt es übrigens auch wieder eine ähnlich tolle Vollversion am Cover wie diesmal das geniale 3D-Game „Sub Culture“ – ein Blick auf die Vorschau genügt also hoffentlich, um das Jahr auch für Sie gut weitergehen zu lassen. Von den dazwischenliegenden Seiten gar nicht geredet...*

**Ihr Michael Labiner**



# PC Joker Inhalt



## Rayman 2

Der Vorgänger hüpfte noch über 2D-Plattformen zu Kultstatus, jetzt wird Raymans Cartoon-Welt dreidimensional: Ubi Soft verspricht 40 Stunden Spielspaß in 13 riesigen Szenarien – dazu 45 Minuten Dolby Surround und Grafikeffekte satt.

Preview ab Seite **26**



## Voodoo 3

Für die „Kartenspieler“ von 3Dfx steht beim neuen Standard das Grafiktempo an erster Stelle. Wir haben die Entwickler sowie User befragt: Braucht die Welt schon wieder neue 3D-Beschleuniger? Was werden sie können, wann werden sie kommen, und wer wird sie unterstützen?

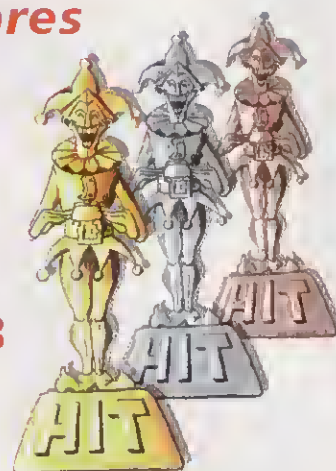
ab Seite **106**



## Spiel des Jahres

Die Würfel sind gefallen, die Wahlscheine ausgezählt: Wir präsentieren alle Genre-Highlights und die beliebteste Hardware des vergangenen Jahres. Freuen Sie sich auf die Sieger...

ab Seite **103**



## Hot Spot

### News

Branche	24
Hardware	16
Spiele	18

### Previews

<b>Die 24 Stunden von Le Mans</b>	<b>42</b>
Driver	40
Jagged Alliance 2	44
<b>Rayman 2</b>	<b>26</b>
Shadow Company	30
System Shock 2	32
The Wheel of Time	38
X – Beyond the Frontier	48

## Lösungshilfen

### Komplettlösungen

Tomb Raider 3	115
<b>Tips &amp; Tricks</b>	
Caesar 3	121
Powerslide	121
Recoil	121
CD Sub Culture	121
Test Drive 5	122
Trespasser	122
Uprising 2	122
X-Games Pro Boarder	122

## Interviews

<b>3Dfx (Voodoo 3)</b>	<b>108</b>
Egosoft (X – Beyond the Frontier)	49
Eutechnyx (Le Mans)	43
Sinister (Shadow Company)	31
Ubi Soft (Rayman 2)	29

## Online-Guide

### Previews

10 Six	92
Team Fortress	90

### Tests

Starsiege: Tribes	94
Worms Armageddon	93



## Sim City 3000 & Sid Meier's Alpha Centauri

Aufbaustrategien aufgepaßt: Wer will die Städte der Zukunft errichten, wer mit Design-Guru Sid Meier in das Weltall aufbrechen? Die zugrundeliegenden Spielkonzepte („Sim City“ und „Civilization“) sind Klassiker – aber gilt das auch für die Neuauflagen?

Tests ab Seite **52** bzw. **58**



Sid Meier's  
Alpha Centauri



Sim City 3000

## Die 24 Stunden von Le Mans

...ist eines der traditionsreichsten Autorennen überhaupt, seit 1923 begeistern sich Fans in aller Welt für diesen Wettbewerb. Nach dem Film hat nun endlich auch der Computer das Spektakel entdeckt: Wir senken die Flagge zu einem Vorbericht

ab Seite **42**



### Rubriken

Abo Service	34
Begleit-CD	
•Demos, Patches & Goodies	12
•Sub Culture	10
Charts	96
Comic	127
Editorial	3
Gewinner	100
Glossar für Fachbegriffe	100
Hardware	
Microsoft Digital Sound System 80	110
Die nächste 3D-Generation:	
Voodoo 3	106
Impressum	132
Inserenten	97
Interna aus der Redaktion	6
Joker Shop	128
Kleinanzeigen	132
Kostenlose Produktinfos	131

Leserbriefe	124
Lösungsindex	123
Messen und Termine	24
Preis Ausschreiben	
Besuch bei Spiel-Premiere zu gewinnen!	24
Mini-Umfrage	7
Siedeln und gewinnen!	19
Tomb Raider 3 Competition	21
Special	
•D Piratensender im Internet: MP3	112
Spiel des Jahres '98:	
Die Gewinner	103
Stadtgespräch	8
Testindex	130
Update Service	98
Vorschau	134

### Spieletests

#### Abenteuer

Lamentation Sword	86
Quest for Glory 5	72

#### Action

Carnivores	88
•D Dark Vengeance	84
Eliminator	88
Uprising 2	85

#### Genremix

Biosys	76
Tides of War	86

#### Simulation

Fighter Squadron	82
Hanse 1480 – Das Vermächtnis	86
Luftwaffe Commander	80
Pro Pilot 99	87
Top Gun: Hornet's Nest	79
Ultra Fighters	78

#### Sport

Actua Soccer 3	65
•D Extreme G2	68
Kurt	62
Links LS 1999	66
Pro 18: World Tour Golf	66
Snowmobile Racing	88
Snow Wave Avalanche	70

#### Strategie

Mah Jongg	87
Power Chess 2.0	87
Sid Meier's Alpha Centauri	52
Sim City 3000	58
Starcraft Expansion: Brood War	99
Tom Clancy's ruthless.com	56

## DIE JOKER-UHR



Für solche Fans haben wir immer Zeit, jetzt mehr denn je: **Der 14jährige Philipp Uhlenbruch hat die tolle Riesenuhr für uns gebastelt.** Jetzt brauchen wir nur noch einen wirklich „großen“ Redakteur mit dem passenden Handgelenk – wen schlägst Du vor, Philipp? Und falls der Wandschmuck auch bei den Lesern gut ankommen sollte, könnte Philipps Vater als Geschäftsführer eines Werbemittelversandes für Massenproduktion sorgen. Also, wie sieht's aus, Leute?

## DIE SCHNEEFRAU

Gehört eigentlich nicht direkt zur Arbeit eines Redakteurs, ist aber trotzdem schön: Unser Künstler Jack hat vor den Bürotoren diese herrliche **Winterskulptur aus Schnee** gemeißelt. Mittlerweile fiel die frostige Lady zwar längst der Sonne zum Opfer, doch die Erinnerung bleibt – besonders im Vergleich zu den kindischen Schneemännern, die der Rest von uns zusammenbrachte. Kein Foto davon, das wollen Sie bestimmt nicht sehen!



## DER ABO-HIT

Wer Neuabonnenten für PC JOKER wirbt, tut damit ein gutes Werk: natürlich für den Bezieher unseres genialen Magazins, für uns und für sich auch – denn es gibt ja seit Jahren immer starke Hard- und Softwareprämien. Den Vogel haben da kürzlich **Die Siedler 3** von Blue Byte abgeschossen: Knapp 2.000 Exemplare wurden verschickt; die Abo-Abteilung hat sich bis heute nicht ganz von den Strapazen erholt...



## LARA MOGELT NICHT!

Als wir bei Eidos nach **Cheats für Tomb Raider 3** fragten, wollte man sie uns nur gegen eine schriftliche Bestätigung zur Verfügung stellen, daß wir die Mogeleyen nicht veröffentlichen würden. Wozu hätten wir sie aber sonst haben wollen – an Lara-Experten fehlt es in der Redaktion wahrlich nicht! Also haben wir auf Hilfestellung vom Hersteller verzichtet und auf unsere findigen Leser vertraut. Die haben ja auch prompt geliefert...



## EIN SCHÖNER RÜCKEN

...kann bekanntlich entzücken. Ergo hatten wir **im Rahmen eines witzigen Online-Wettbewerbs** zur Weihnachtsedition der PC-Quizshow „You don't know Jack“ auf unserer Homepage (u.a. sollten Armbanduhren den richtigen Redakteuren zugeordnet oder originelle BUs zu Webcam-Bildern ersonnen werden) gleich zwei Kehrseiten abgebildet: die von Verwaltungsfée Nicole neben der von Schreiberling Markus; beide mit Zopf. Und kaum jemand hat richtig getippt! Hätten Sie erraten, daß links das Weiblein und rechts das Männlein steht?





## FURBY IST LOS

Noch ist die Redaktion nicht infiziert, doch das mutierte Tama-gotchi-Virus zieht immer weitere Kreise: Ein batteriebetriebenes **Felltier von Tiger Electronics** ist in den USA derzeit der Hit, die Nachfrage nur über Wartelisten zu bewältigen. Man kann Furby streicheln und ihm das Sprechen beibringen; der Cybär wackelt mit den Ohren, blinzelt, singt, rülpst oder kommuniziert via Infrarot mit Artgenossen. Für rund 80 Mark soll Furby ab April auch hierzulande erhältlich sein; mehr dazu unter der Webadresse <http://www.furby.com>



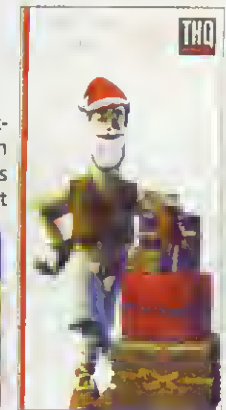
## ALLE JAHRE WIEDER

...präsentieren wir an dieser Stelle **die originellsten Weihnachtsgrüße an die Redaktion**. Dieses Jahr fiel die Ausbeute allerdings etwas dürrig aus, denn überwiegend bestimmten eher langweilige Karten von der Stange das Bild. Drei Highlights haben wir für Sie herausgepickt.



BeSINNliche GrüÙe kamen von Activision, doch der wilde Weihnachtsmann war offenbar ein verkleideter BPjs-Beamter...

Auf der Innenseite wünscht Miet-held Rodrigo aus „Rent a Hero“ in gleich fünf Sprachen ein frohes Fest im Auftrag von THQ/Funsoft



Das Krippenspiel von Sunsoft ist genial – besonders die Schafe!

## MINI-UMFRAGE

Um fortan noch schneller auf Leserwünsche reagieren zu können, warten an dieser Stelle jetzt immer ein paar Fragen zur vorliegenden Ausgabe – wer sie uns beantwortet, nimmt an der **Verlosung von 5 aktuellen Top-Games** teil!

- 1) Hat Sie das Cover (Illustration, Titelthemen) zum Kauf animiert?
- 2) Gefällt Ihnen die Vollversion dieser Ausgabe?
- 3) Wenn Sie sich zwischen einer Top-Vollversion und vielen aktuellen Spieledemos entscheiden müßten, was würden Sie vorziehen?
- 4) Welcher Artikel im Heft gefällt Ihnen optisch am besten?
- 5) Welcher Artikel im Heft gefällt Ihnen inhaltlich am besten?
- 6) Welcher Artikel im Heft gefällt Ihnen optisch am wenigsten?
- 7) Welcher Artikel im Heft gefällt Ihnen inhaltlich am wenigsten?
- 8) Bitte benennen Sie Ihr Lieblingsgenre!
- 9) Auf welches Spiel sind Sie schon besonders gespannt?

### Einsendeadresse:

Joker Verlag · Umfrage · Max-Loidl-Weg 4 · 85598 Baldham  
E-Mail: [gewinn@pcjoker.de](mailto:gewinn@pcjoker.de)



## KOMPLETTLÖSUNGEN

9,95 DM 9,95 DM 9,95 DM 9,95 DM 9,95 DM 9,95 DM 9,95 DM  
Bei uns erhalten Sie **Komplettlösungen** (incl. Plänen und Erläuterungen), **komplett deutsch**, zu fast allen Computer- und Konsolenspielen (Sony, Saturn & Nintendo 64) aus den Bereichen Adventure, Rollen-, Action- und Strategie. **Nachfolgend finden Sie eine kleine Auswahl der aktuellsten Hintbooks (wir führen auch Lösungen zu älteren Spielen - ca. 400 verschiedene Artikel):**

Abe's Odyssey: Oddworld	Grab des Pharaos/Leg. Of Time	Riven
Ace Ventura & I have no mouth	Granay	Simon the Sorcerer 1 & 2
Age of Empires	<u>Grün Fondango</u>	3 Skulls of the Toltecs
Albion	Heart of Darkness (PC & PSX)	Sherlock Holmes 2
Alien Trilogy	Harvest of Souls (Shivers 2)	Secrets of the Labyrinth
Anno 1602	Incubation	Shannara
Ark of Time	Jack Orlando/V. Kid/Pr. Eye	Shine
Atlantis & Sarcophagus	Jedi Knight	<u>Siedler 2 oder 3</u>
Baldur's Gate	John Sligh: Evil Attacks	Simon the Sorcerer 1 & 2
Baphomet's Fluch 1 & 2	King's Quest 5 & 6, 7 oder 8	SPQR & Stadt der verl. Kinder
Betraval in Antara	Koala Lumpur & Terra-Gon	Stadt der verl. Kinder & SPQR
Black Dahlia	Lands of Lore 1 oder 2	Star Trek
Blackstone Chroniken	Last Express & Opera Fata	Star Trek: Generations & Evid.
Blade Runner & NetZone	Legacy of Rain (PC & PSX)	Star Trek: Final Unity
Byzantine	Legacy of Time/Grab des Phar.	Stonekeep
Cheathub 1 oder 2 - 14,80 DM	Legend of Kyandia 1, 2 & 3	Superspy & Versailles 1685
C & C 2 - Gegenangriff	Leisure Suit Larry 1, 5, 6 & 7	Synergist & Affäre Morlov
'D' & Evocation	Lighthouse	Terra-Gon & Koala Lumpur
Daggerfall	Little Big Adventure 1 & 2	Tes Murphy: Overseer
Dark Earth	Maniac Mansion 1 & 2	The Note (Playstation)
Dark Reign	MDK	Time Lapse
Days of Oblivion	Meo in Black & Dogday	Tomb Raider 1, 2 oder 3
Descent to Undermountain	Might and Magic 6	Total Annihilation
Dialho	Monkey Island 1 & 2	Turok
Die by the Sword	Myst	Versailles 1685 & Superspy
Dinoworld 1 & 2	Nightlong	Warhammer: Dark Omen
Dune 2000	Obsidian & der vergessene Gott	Wing Command. IV & Prophecy
Dungeon Keeper	Orion Bortger & Bud Tucker	Wizardry Adventure: Nemesis
11th Hour & 7th Guest	Perry Rhodan; Thorsson&Gnap	X-Files
Earth 2140	Phantasmagoria 1 & 2	Zork: Der Grossinquisitor
Ecstasy 1 & 2	Pilgrim & Titanic	Zork Nemesis
Erotik Sammelband (Oblivion...)	QIN	1. Lösungen zu Actionspielen!
Fallout 1 oder 2	Quest: The Eye	1. auf Anfrage!
Final Fantasy VII	Reckless in the Weltraum	
Floyd	REAH	
Forsaken	Rent a Hero	
Gabriel Knight 1 oder 2	Ring der Nibelungen	
G. Pollex		

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Angebot - täglich Neuheiten (einfach anrufen und nachfragen). Fordern Sie unsere Gesamtlösung zum Preis von 1,10 nn. Preis für eine Lösung nur 9,95 DM plus Nachnahme 10 DM bzw. 5 DM bei Vorkasse (Lieferungen ins Ausland nur gegen Vorkasse!). Bei Bestellungen ab 60 DM entfallen die Nachnahmekosten, Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen behalten wir uns vor.

**!!! Ständig Neuheiten !!! Händleranfragen erwünscht !!!**

**MAGIC LINE**

Ladenverkauf Tel.: 030/49 99 86 06 - 07

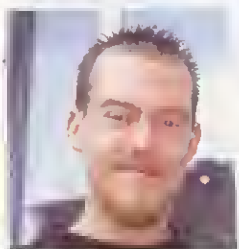
Provinzstr. 117 Fax.: 030/491 17 85

13409 Berlin Bürozeiten: Mo-Fr. 10-16 Uhr

Sie erreichen uns auch im Internet unter: <http://www.magic-line.de>

**SPIELEBERATER - HINTBOOKS**

Produktinfo 042



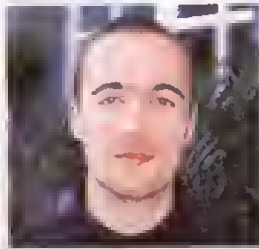
**Gabriel Wunderlich (22), Produktmanager**

„Die Zukunft gehört dem ‚Spiel im Kopf‘! Die Umgebung wird direkt auf die Netzhaut projiziert, es gibt keine störende Hardware mehr.“



**Constantin Lorenz (28), Online-PR-Manager**

„Spiele werden bald einen kulturellen Stellenwert haben wie Kino oder Theater. Das eröffnet dann wieder ganz neue Handlungsmöglichkeiten.“



**Frank De Luca (24), Spieleentwickler**

„Die Zukunft liegt im Online-Gaming. Wer ernsthaft spielen will, wird mit Menschen spielen wollen – nicht mit einer dummen Maschine.“



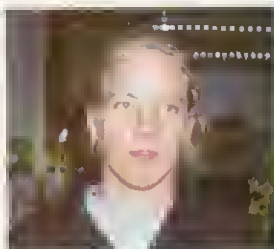
**Martina Möller (29), Produktmanagerin**

„Bald wird in jedem Kinderzimmer ein PC stehen. Das Zugangsalter sinkt rapide, und Computerspiele werden eine Selbstverständlichkeit sein.“



**Martin Hafner (29), Online-Gastronom**

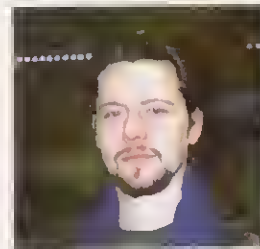
„Eine Zukunft haben Spiele nur, wenn es eine virtuelle Realität mit voller Bewegungsfreiheit gibt. So die Karibikinsel im Wohnzimmer...“



**Andreas Schäffer (22), Student**

„Ich glaube an Arenen, in denen Multiplayer-Sessions in Cyberanzügen stattfinden. Alle gemeinsam in einer errechneten Welt, super!“

**3D-Optik und Rüttelstick** haben wir schon, was kommt jetzt? Etwa das Force-Feedback-Wohnzimmer mit holographischem Großbildschirm? VR-Welten zum Direkt-ins-Hirn-Stöpseln? Oder sehnt man sich weiterhin nach traditionellen Werten wie **Gameplay** und **Leveldesign**?



**Lazlo Levay (22), Zivi**

„Anfangen wird es mit Cyberrhelmen, dann kommt die Virtual Reality. Schade bloß, daß traditionelle Adventures wohl aussterben werden.“



**Stefan Angerer (21), Technischer Angestellter**

„Der Computer wird nur durch Gedanken gesteuert werden. Dann verspricht das Internet den Menschen die völlige Bewegungs- und Reisefreiheit!“



**Roswitha Binder (38), Mutter**

„Computerspiele werden immer mehr Einfluß auf das Familienleben nehmen. Da muß man aufpassen, daß nicht andere Aktivitäten darunter leiden!“



**Klaus Binder (40), Programmierer**

„Schade, daß wohl bald alle meine liebsten Arcade-Klassiker auf dem Altar der 3D-Welle geopfert werden. Aber der Trend ist ja schon da.“



**Gerhard Swihla (31), Beamter**

„Die Grafik wird immer besser werden, auch das Drumherum – bis zum Jäger-Cockpit fürs Wohnzimmer. Na, Hauptsache, es macht Spaß!“



**Andrea Wagner (28), PR-Assistentin**

„Sobald die Grenze zwischen virtueller und echter Realität verschwimmt, könnte die Identifikation mit Spielcharakteren gefährlich werden!“



**Reinhard Eder (18), Zivi**

„Über 3D-Beschleuniger, 3D-Brillen und Surround-Sound werden wir immer näher an Virtual Reality herankommen – in fünf Jahren sind wir da!“



**Daniel Brunnhuber (25), Freiberufler**

„Ich glaube, daß das absolute Spielerlebnis in einer ‚Rundum-Simulationskapsel‘ liegt, so richtig mit Klima- und Geruchsreizen.“

## Nächstes Thema

Neue Welten hin, Medienvernetzung her, derzeit sieht die Sache noch ganz anders aus: Unser Joker-TV „Level X“ im samstäglichen Clubhouse von Sat 1 kam zwar riesig an, war aber vielen Fans zu kurz – vier Minuten sind einfach nicht genug. Was meinen Sie: **Ist PC-Entertainment im TV unterrepräsentiert?** Brauchen wir mehr Beiträge zum Thema, oder ist hier (Zeitschriften-)Papier doch einfach geduldiger?

Und falls Ihnen eine brennende Frage in den Sinn kommt, die Sie schon immer mal erörtern wollten, dann ab damit an nebenstehende Adresse!

**Joker Verlag**  
**„Stadtgespräch“**  
**Max-Loidl-Weg 4**  
**D-85598 Baldham**  
**E-Mail: jokerpost@aol.com**



MONDAY AUGUST 2

SAG DEINEM CHEF, DU BIST  
W A H N S I G  
K E A Z  
Z A Z

MULTI-DOMAIN MESSAGING



## FINC ARTS



ADCOGLADE, INC. VERWENDET V51





## Installation & Spielstart

Legen Sie die CD Nr. 1 in Ihr Laufwerk und klicken Sie im automatisch startenden Menü den Eintrag „Sub Culture installieren“ an. Wählen Sie nun die für Ihre Rechnerkonfiguration geeignete Programmversion:

**Windows 95:** wenn Ihr Rechner über *keine 3D-Beschleunigerkarte* verfügt (auch unter Windows 98)

**3Dfx:** wenn Sie eine Beschleunigerkarte mit einem Voodoo 1- oder Voodoo 2-Chipsatz besitzen. Als Treiber muß zumindest Glide 2.42 installiert sein; Sie finden diese Version im Verzeichnis „3Dfx“ auf der CD.

**PowerVR, Rendition:** wenn Sie einen 3D-Beschleuniger mit diesen Chips besitzen

**D3D:** wenn Sie über eine *nicht namentlich aufgeführte 3D-Karte* mit mindestens 4 MB Speicher verfügen. Für optimale Performance sollte DirectX 6.0 (auf CD Nr. 2 in der Rubrik „Goodies“) installiert sein.

**Achtung!** Sub Culture ist ein modernes, rein für Win 95/98 konzipiertes Programm und läuft *nicht* unter DOS, Win 3.1 oder Windows NT.

**Start:** Starten Sie Sub Culture über den automatisch angelegten Eintrag im Startmenü (Programme/Criterion Studios/Sub Culture/Sub Culture für Windows 95) oder den Menüpunkt „Run Sub Culture“ im Installationsmenü des Spiels.

## Handbuch & Lösungshilfen

Das **vollständige deutsche Handbuch mit sämtlichen Original-Illustrationen** finden Sie als Word-Dokument auf CD Nr. 1 im Verzeichnis „Handbuch“.

Im Jokermenü der CD Nr. 2 finden Sie unter der Rubrik „Lösungen“ eine Reihe von **Cheats** zum Spiel (Unverwundbarkeit, Geld im Überfluß, Missionsanwahl usw.).

## Jewel-Case-Inlays zum Ausdrucken

Damit Sie das Heft nicht zerschneiden müssen und Ihre Joker-Sammlung trotzdem übersichtlich archivieren können, finden Sie die CD-Inlays zusätzlich **auf CD Nr. 2 im Verzeichnis CDInlets** als Bitmaps. Einfach ausdrucken, ausschneiden und einlegen!

**VOLLVERSION**  
**SUB CULTURE**



# Vollversion



Das Meer, unentdeckte Weiten: Nur knapp unter der Wasseroberfläche existiert eine Miniatur-Zivilisation – und es liegt an Ihnen, sie zu retten! Weil die von Menschen verursachte Umweltverschmutzung unter den kleinen Leuten einen beinhalten Konflikt um die letzten Ressourcen entbrennen ließ, klemmen Sie sich hinter das Steuer Ihres U-Boots...

Ubi Softs packender **Genremix zwischen Handel, Action und Simulation** bietet die schönste 3D-Grafik diesseits des Mariannengraben: Tag- und Nachtwechsel, grandiose Licht- und Welleneffekte sowie herrliche Meeresfauna und -flora erfreuen das Auge. Mit 3D-Beschleuniger ist Sub Culture ein optischer Hochgenuss, ohne immer noch sehr sehenswert. Vor allem ist das Programm im Stil des großen Klassikers „Elite“ aber sehr spielenswert: Verdienen Sie sich in immer kniffligeren Missionen das Geld für originelle Ausrüstungsgegenstände und Waffen. Die superbe Steuerung mit Trägheitsmoment für Tastatur, Maus, Stick oder Pad ist dabei stets auf Ihrer Seite.

Freuen Sie sich auf mit atmosphärischer Musik unterlegte Tauchgänge, aufwendig gerenderte Zwischensequenzen und deutsche Sprachausgabe – kurz, auf einen waschechten **Hit mit gerade mal gut einem Jahr auf dem Buckel!**



Wenn eine Schildkröte majestätisch über die beeindruckend animierte Flora des Meeresbodens schwebt, macht allein schon das Zusehen Spaß



Angriff auf den Unterwasserknast „Aquatraz“ – mit den Erlösen aus solchen Aufträgen wird das Mini-U-Boot aufgerüstet



Wellen an der Wasseroberfläche, Sonnenstrahlen und Lensflare-Effekte nutzen moderne 3D-Karten voll aus

## Sub Culture (Criterion Studios/Ubi Soft)

Geniale 3D-Unterwassersim im Stil des Klassikers „Elite“

<b>Originaltest</b>	Ausgabe 12/97, 86 Prozent, Hit
<b>Features</b>	unterstützt alle gängigen 3D-Beschleuniger direkt (3Dfx, Rendition, PowerVR), den Rest via Direct3D. Auch ohne 3D-Turbo schön.
<b>Steuerung</b>	Tastatur, Maus, Joystick, Pad
<b>Sprache</b>	inkl. Sprachausgabe komplett deutsch
<b>Mindestkonfiguration</b>	P90 mit Win 95/98, 16 MB RAM und 80 bis 200 MB auf der HD
<b>Handbuch, Tips &amp; Installation</b>	deutsche Anleitung auf CD Nr. 1 im Ordner „Handbuch“, Cheats in der Rubrik „Lösungen“ auf CD Nr. 2, Installation über Autostartmenü

## SPECIALS

**MP3 Special**  
**Combat Flight Simulator Add-ons**  
**Motocross Madness Tracks**  
**N.I.C.E. 2 Light**  
**Siedler 3 Karten**

## GOODIES

**3DCC** (Umschalttool für 3D-Karten)  
**3DMark** (Benchmark für 3D-Grafikkarten)  
**Acrobat Reader 3.0** (Anzeigeprogramm für PDF-Dokumente)  
**Clean Center 4.0** (Installationsmonitor)  
**DirectX 6.0** (aktuelle DirectX-Version für Win 95/98)  
**DXMedia 6.0** (Abspielen diverser Movieformate wie MPEG etc.)  
**ELSA-Treiber** (Treiber für ELSA-Grafikkarten)  
**F-Prot** (aktueller kostenloser Virens Scanner für DOS)  
**F-Secure** (aktueller Virens Scanner für Windows 3.1/95/98)  
**Game Commander** (Tastaturkürzel auf Stick, Pad etc. legen)  
**Hexedit** (Hexeditor für DOS & Windows)  
**mIRC vs.31** (Chatsoftware für IRC)  
**Quicktime 3.0** (Videoplayer für Win 95/98/NT4)  
**Savegame Editor Construction Kit** (Tool zum Manipulieren von Spielständen)  
**UniVBE** (Univisa 2.0-Grafikkartentreiber für DOS und Windows)  
**WinAmp 2.08** (MP3-Player für Win 95/98/NT4)  
**Winzip 95** (Entpacker für Win 95/98/NT4)

## DEMOS

**Command & Conquer 3 (Video)**  
**Dark Project: Der Meisterdieb**  
**Dark Vengeance**  
**Dawn of Aces**  
**Extreme G2 (Video)**  
**FIFA 99**  
**Gangsters (Video und Demo)**  
**King's Quest 8**  
**Klingon Honor Guard**  
**Siedler 3 Multiplayer**  
**Test Drive 4x4**

## BONUSLÖSUNGEN

**Gelöst: King's Quest 8**  
**plus Tips, Tricks und Hex-Cheats**

## PATCHES

**Airline Tycoon** (V 1.27)  
**Colin McRae Rally** (für europäische Version)  
**Dune 2000** (V 1.06)  
**Falcon 4.0** (V 1.03)  
**Gangsters** (V 1.01)  
**Hanse 1480**  
**Imperium Galactica** (V 1.3)  
**Incoming** („Missing File“-Patch)  
**KKND 2** (Multiplayer-Update)  
**Mayday** (V 1.1a)  
**Might and Magic 6** (V 1.1e)  
**N.I.C.E. 2** (V 1.0.1)  
**Racing Simulation 2** (V 1.03)  
**Range of Magic** (V 1.1)  
**Railroad Tycoon 2** (V 1.03)

# CD 2

3/99

**PC Joker**

## DEMOS

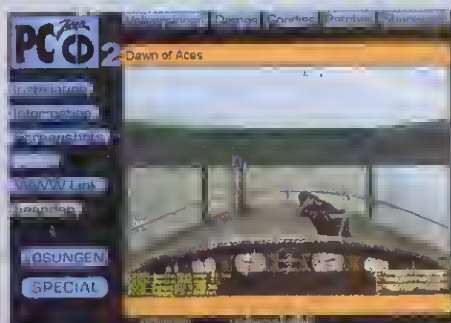
**Command & Conquer 3 (Video)**  
**Dark Project: Der Meisterdieb**  
**Dark Vengeance**  
**Dawn of Aces**  
**Extreme G2 (Video)**

**FIFA 99**  
**Gangsters (Video und Demo)**  
**King's Quest 8**  
**Klingon Honor Guard**  
**Siedler 3 Multiplayer**  
**Test Drive 4x4**

**plus PATCHES, GOODIES und SPECIALS**

## Die Begleit-CD

### Unsere Menüoberfläche



...präsentiert sich im 32 Bit-Design mit komfortabler Benutzerführung (nur jeweils verfügbare Optionen anwählbar) und tollen Funktionen: **Screenshots zu jedem Programm** bei der Auswahl, ein Info-Button sowie **direkter Start bzw. Installation aus dem Menü heraus**. Auch das Internet ist nur noch einen Mausklick entfernt, denn der **WWW-Link-Schalter** katapultiert Sie direkt auf die Homepage oder Fan-Sites zum jeweiligen Spiel.

### Goodies

**3DCC**  
 Umschalt-Tool für 3D-Grafikkarten

**3DMark 99**  
 Spiele-Benchmark für 3D-Grafikkarten

**Acrobat Reader 3.0**  
 Dokumentenbetrachter für DOS/Win

**Clean Center 4.0**  
 Installationsmonitor

**DirectX 6.0**  
 aktuelle DirectX-Version für Win 95/98

**DXMedia 6.0**  
 spielt diverse Movieformate wie MPEG etc.

**Elsa-Treiber**  
 Treiber für Elsa-Grafikkarten

**F-Prot**  
 kostenloser Virens Scanner für DOS

**F-Secure**  
 aktueller Virens Scanner für Windows 3.1/95/98

**Game Commander**  
 Tastaturkürzel auf Stick, Pad etc. legen

**Hexedit**  
 Hexeditor für DOS/Win

**mIRC vs.31**  
 Zugangssoftware zum Internet Relay Chat

**pkunzip**  
 DOS-Entpacker

**Quicktime 3.0**  
 Videoplayer für Win 95/98/NT

**Savegame Editor Construction Kit**  
 Tool zur Manipulation von Spielständen

**UniVBE**  
 Univisa 2.0-Grafikkartentreiber für DOS und Windows

**WinAmp 2.08**  
 MP3-Player für Win 95/98/NT4

**Winzip 95**  
 Entpacker für Win 95/98



### Top Demo: Dark Project

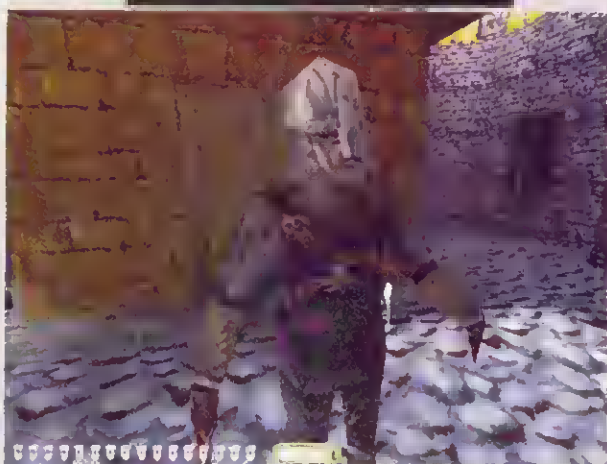
Dieses 3D-Actionadventure von Eidos stellt Kopfarbeit über rohe Gewalt: Wer sich im Tutorial und der voll spielbaren Mission als Meisterdieb betätigen will, muß sich im Schatten dunkler Ecken an seine Beute heranpirschen und darf nur ja keine Aufmerksamkeit erregen – etwa durch laute Geräusche. Ihr Auftrag lautet, in ein Gebäude einzudringen und dort einen Gegenstand zu entwenden. Die Aufgabe kann in drei Schwierigkeitsgraden bewältigt werden und weiß durch Direct3D-Unterstützung mit einem Beschleuniger in der Tasche am besten zu gefallen. Aber auch ohne ist diebisches Vergnügen garantiert!

**GENRE:** 3D-Actionadventure

**UMFANG:** Trainingslevel plus voll spielbare Mission in 3 Schwierigkeitsgraden

**BESONDERHEIT:** Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt

**SYSTEM:** P166 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX 6.0 (auch auf der CD) und 63 MB auf der HD



Dem betrunkenen Wachposten den Schlüssel zu entwenden, ist eine der leichteren Übungen

### Top Demo: Klingon Honor Guard

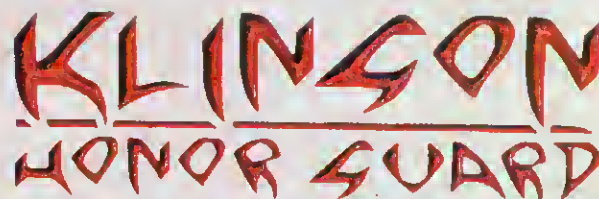
Im aktuellen Egoshooter von Microprose übernehmen Sie die Rolle des letzten Mitglieds einer klingonischen Eliteinheit. Der voll spielbare Abschnitt beginnt in einem Shuttle, wo Sie Ihr Bat'leth aufsammeln, die typische Nahkampfwaffe der kriegerischen Rasse aus dem Star Trek Universum. Schaffen Sie nun die Wachen im Hangar aus dem Weg, und fahren Sie im Aufzug zum Kommandoraum, um die Schleuse zu öffnen. Später werden Sie im Schutzanzug mit Magnetstiefeln die Raumstation sogar von außen sehen. Dank optionaler Unterstützung für Direct3D- und 3Dfx-Beschleuniger ein schöner Anblick!

**GENRE:** 3D-Egoshooter

**UMFANG:** voll spielbarer Abschnitt

**BESONDERHEIT:** Direct3D- und 3Dfx-Beschleuniger werden unterstützt

**SYSTEM:** P166 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX 6.0 (auch auf der CD) und 58 MB auf der HD



Die voll spielbare Mission beginnt im Hangar einer Raumstation

### Aktuelle Patches

...finden Sie als selbstextrahierende Files oder im ZIP-Format im CD-Ordner „Patches“ zu nachfolgenden Spielen. Sollte kein eigener Installer beigelegt sein, werden sie von Hand in den jeweiligen Spieleordner kopiert und von dort aus gestartet. Dateien mit der Endung „zip“ müssen zuvor entpackt werden. Dazu finden Sie im Ordner „Goodies“ das DOS-Programm **pkunzip.exe** sowie die menügesteuerte Variante **Winzip** für Win 95/98.

#### Airline Tycoon

Update der deutschen Version auf V 1.27

#### Colin McRae Rally

Update für die europäische Version

#### Dune 2000

Update der deutschen Version auf V 1.06

#### Falcon 4.0

Update der US-Version auf V 1.03

#### Gangsters

Update der deutschen Version auf V 1.01

#### Hanse 1480

Patch für die deutsche Version

#### Imperium Galactica

Update der deutschen Version auf V 1.3

#### Incoming

„Missing File“-Patch für die deutsche Version

#### KKND 2

Multiplayer-Update für die deutsche Version

#### Mayday

Update der deutschen Version auf V 1.1a

#### Might and Magic 6

Update der deutschen Version auf V 1.1e

#### N.I.C.E. 2

Update der deutschen Version auf V 1.0.1

#### Racing Simulation 2

Update aller Versionen auf V 1.03 (separate Patches für 3Dfx- und Direct3D-Fassung)

#### Rage of Mages

Update der deutschen Version auf V 1.1

#### Railroad Tycoon 2

Update der europäischen Version auf V 1.03

### Command & Conquer 3



**GENRE:** Echtzeitstrategie

**UMFANG:** Video

**BESONDERHEIT:** läuft direkt von CD

**SYSTEM:** P90 mit 16 MB RAM und Win 95/98/NT

### Dawn of Aces



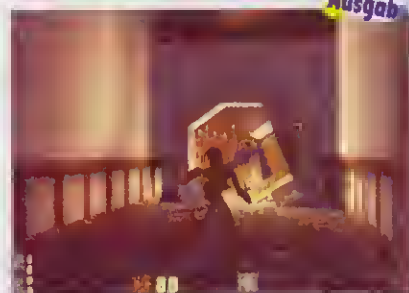
**GENRE:** Online-Flugsimulation

**UMFANG:** Offline-Trainingsmissionen und Online-Modus

**BESONDERHEIT:** Nachfolger zum preisgekrönten „Warbirds“ in separaten Versionen für Direct3D und ohne Beschleunigung

**SYSTEM:** P166 mit 16 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 6.0 auf der CD) und 19 MB auf der HD

### Dark Vengeance



**GENRE:** 3D-Actionadventure

**UMFANG:** 3 Charaktere, 1 Mission

**BESONDERHEIT:** Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt

**SYSTEM:** P166 mit 16 MB RAM, Win 95/98, DirectX 6.0 (auch auf der CD) und 45 MB auf der HD

## Spielösungen auf CD

Auf der Begleit-CD finden Sie exklusiv den ersten Teil der **Komplettlösung zu King's Quest 8** sowie **Cheats zur Vollversion Sub Culture** – wie immer unter der komfortablen HTML-Benutzeroberfläche. Starten Sie die CD-Lösungen mit einem Klick auf den Button „Lösung“ im Jokermenü der CD Nr. 2.

## CD-Special: Add-ons

Immer mehr Hersteller stellen im Internet **kostenlose Erweiterungen zu Spielen** bereit – wir haben für Sie vier aktuelle Add-ons heruntergeladen und auf die CD gepackt. Überall ist natürlich das Hauptprogramm erforderlich, beachten Sie bitte neben den folgenden Installationsanleitungen auch die Readme-Files auf der CD und in den Zip-Archiven.

### N.I.C.E. 2

Endlich **Instant-Rennen** für den Arcade-Racer von Magic Bytes: Auto und Strecke wählen, schon kann die Post (im Netzwerk mit bis zu acht Teilnehmern) abgehen. Installiert wird über das Setupprogi unter dem Punkt „Special“ im Jokermenü der CD Nr. 2. Im Verzeichnis „Patches“ finden Sie weiters das Update auf die Version 1.0.2 zur Beseitigung aller bekannten Bugs im Hauptprogramm.



### Motocross Madness

Microsoft hat **9 neue Strecken** für die Motocross-Sim aus dem Hut gezaubert: „International Airspace“ und „Megadrive Blues“ gab es bisher noch überhaupt nicht, die restlichen sieben sind überarbeitete Varianten von bereits verfügbaren Kursen. Zur Installation entpacken Sie das Zip-Archiv in das Unterverzeichnis \teraform\nationals\ Ihres Hauptprogramms.



### Combat Flight Simulator

Zu Microsofts WW2-Flugi warten eine **zusätzliche Mission** („The Cobra's Fangs“), **amerikanische, britische und deutsche Funksprüche** in der jeweiligen Sprache (in das Unterverzeichnis \Sound\Radio\ entpacken), sowie ein Missions- und ein Profile-Editor (benötigen Microsoft Excel 97). Beachten Sie bitte die Readme-Files in den Zip-Archiven!



### Siedler 3

Von Blue Byte kommen **2 neue Einspieler-Karten** für den Aufbau-Hit. Im ersten Szenario streiten zwei ägyptische Stämme um die raren Bodenschätze; auf der zweiten Karte muß eine geschwächte römische Legion gegen das aufstrebende Ägypten bestehen. Zur Installation werden die Maps in das Unterverzeichnis \Maps\Single\ des Hauptprogramms entpackt.





## Demos, Patches und Goodies

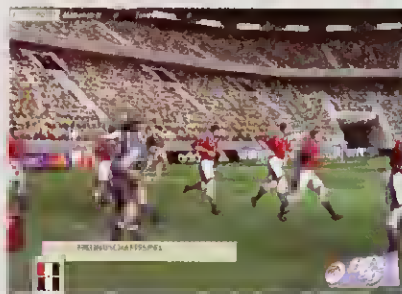
### Extreme G2

Test  
in dieser  
Ausgabe



**GENRE:** futuristisches Autorennen  
**UMFANG:** Video  
**BESONDERHEIT:** läuft direkt von CD  
**SYSTEM:** P90 mit 16 MB RAM und Win 95/98

### FIFA 99



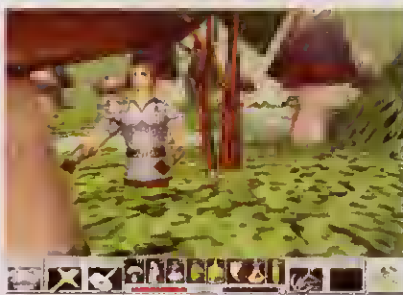
**GENRE:** Fußball-Simulation  
**UMFANG:** spielbare Halbzeit zwischen Manchester United und Juventus Turin  
**BESONDERHEIT:** 3D-Beschleuniger (Direct3D-, 3Dfx- und PowerVR) werden unterstützt  
**SYSTEM:** P133 mit 16 MB RAM, Win 95/98, DirectX 6.0 (auch auf der CD) und 22 MB auf der HD

### Gangsters



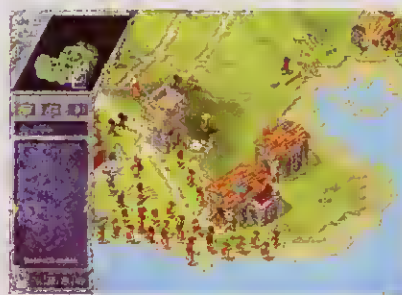
**GENRE:** Strategie  
**UMFANG:** spielbare Demo plus Video  
**BESONDERHEIT:** Video läuft direkt von CD  
**SYSTEM:** P133 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX 6.0 (auch auf der CD) und 100 MB auf der HD

### King's Quest 8



**GENRE:** 3D-Adventure  
**UMFANG:** spielbarer Abschnitt mit 3 Schwierigkeitsgraden  
**BESONDERHEIT:** Direct3D- und 3Dfx-Beschleuniger werden unterstützt. Achtung: Demo sollte vor einer eventuellen Installation der Vollversion deinstalliert werden!  
**SYSTEM:** P166 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 6.0 auf der CD) und 95 MB auf der HD

### Siedler 3 Multiplayer-Demo



**GENRE:** Aufbausimulation  
**UMFANG:** Tutorial, spielbare Demoversion, Mehrspielermodus über lokales Netzwerk oder Internet  
**BESONDERHEIT:** um Mehrspieler-Modus erweiterte Demo  
**SYSTEM:** P100 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX 5 (Version 6.0 auf der CD) und 92 MB auf der HD

### Test Drive 4x4



**GENRE:** Offroad-Rennen  
**UMFANG:** Strecke „Santa Cruz“ im Hummer  
**BESONDERHEIT:** 3Dfx- und Softwareversion separat  
**SYSTEM:** P100 mit 16 MB RAM, Win 95/98, DirectX 6 (auch auf der CD) und 20 MB auf der HD

### CD-Special: MP3

Passend zum Special im Heft haben wir einige **Songs zum Probehören** (komponiert von unserem Kollegen Paul und seinem Kumpel Uwe, den „Rich & Famous“) auf unsere Cover-CD Nr. 2 gepackt: Einfach den MP3-Player „Winamp“ aus dem Menü „Goodies“ installieren und die Lieder über den Button „Special“ im Jokermenü doppelklicken.

### Möchten auch Sie eigene Songs oder Programme auf unserer Begleit-CD veröffentlicht sehen?

Dann schicken Sie einfach die Diskette(n), eine CD-ROM oder E-Mail an die untenstehende Adresse. Zudem benötigen wir eine schriftliche Bestätigung, daß es sich bei Ihren Games, Tools etc. um selbsterdachte, selbstgemachte und zur kostenfreien Veröffentlichung freigegebene Software handelt – bei Musik dürfen keine GEMA-Gebühren anfallen! Für eine Rücksendung der Datenträger ist Rückporto erforderlich, außerhalb Deutschlands verwenden Sie dazu bitte Internationale Antwortscheine.

Joker Verlag • CD-Produktion • Max-Loidl-Weg 4 • D-85598 Baldham  
E-Mail: [mtrier@pcjoker.de](mailto:mtrier@pcjoker.de)

### SPIELE IN CINEMASCOPE

**Der 34" Multimedia-Monitor ADI TM-33 weist über 81 cm sichtbare Bildschirmdiagonale auf!** Allerdings handelt es sich hier nicht um einen echten PC-Monitor, auch wenn alle Parameter wie bei einem solchen einstellbar sind – der TM-33 ist vielmehr ein computertauglich gemachter TV-Schirm: Über zwei Super-VHS-Schnittstellen, zwei zusätzliche Video- und Audio-Cinch-Kanäle, drei Scartanschlüsse und zwei VGA-Buchsen sucht der Gigant Kontakt mit jedweder Unterhaltungselektronik.



Zwar bleibt Großbild-Gaming auf eine Auflösung von 800 x 600 Pixel beschränkt, und für den Empfang von Fernsehsignalen wird mangels eines internen Tuners eine TV-Karte im Rechner oder ein Videorekorder benötigt, doch dafür sorgt der integrierte Subwoofer für Dampf auch in den tiefsten Baßregionen. Der Preis liegt bei 2.499,- DM, Infos gibt es unter der Webadresse [www.adi-deutschland.com](http://www.adi-deutschland.com).

### COMMANDER, ÜBERNEHMEN SIE!



Ist es nicht lästig, immer erst unter den Schreibtisch abtauchen und mit Steckern hantieren zu müssen, wenn der Spielbetrieb mal von Stick auf Gamepad oder Lenkrad umgestellt werden soll? Und dann muß womöglich noch Software von Hand installiert werden; da kann man schon mal die Lust verlieren... Die nächste Generation von Fanatecs „Alpha Twin“ schafft Abhilfe: **Der Game Commander Multiport bietet gleich vier digitalen oder analogen Steuergeräten eine Anschlußmöglichkeit.** Außerdem erledigt die beiliegende Software Anmeldung, Verwaltung und Kalibrierung aller Geräte. Der mit knapp 10 cm Kantenlänge angenehm kompakte Anschlußquader bringt ein zwei Meter langes Kabel mit und ist für 49,- DM im Fachhandel zu haben.

### MAUS(R)EVOLUTION

Von ständigen Problemen mit der Zielgenauigkeit des Pointers wegen verschlissener oder verschmutzter Kugelmechanik bis hin zur ausgewachsenen Sehnenscheidenentzündung kann die Rache des No-Name-Nagers am Spärefroh reichen. Auf der sicheren Seite ist hingegen, wer in den neuesten Sproß von Microsofts Mäusefamilie investiert: Die **IntelliMouse Pro** sorgt mit kühn geschwungenem Rücken für eine ergonomische Hand- und Armstellung vor dem Monitor – allerdings nur bei Rechtshändern.

Als solcher darf man sich zudem über die bewährte Intelli-Rad-Technologie für schnelles Scrolling ohne umständliches Klicken auf Bildlaufleisten freuen; auch das Surfen im Internet wird so zum Kinderspiel. Mit einem runden Hunni ist der Komfort allerdings relativ teuer zu bezahlen, Näheres im Netz unter [www.microsoft.de](http://www.microsoft.de).



### Wußten Sie übrigens

...daß durch eine **Sicherheitslücke in der Tabellenkalkulation „MS Excel 97“** über präparierte Excel-Dokumente Funktionen anderer Programme ausgeführt werden können? So ist es u.a. auch über das Internet möglich, Viren einzuschleusen oder Daten auszuspionieren. Unter der Adresse [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com) liegt aber ein Patch vor, der Excel wieder „abdichten“ soll – derzeit leider nur für die englische Version, ein deutscher soll folgen.

...daß der unter dem Codenamen „Katmai“ entwickelte **Pentium 3 Prozessor produktionsreif** ist? Die Weiterentwicklung des P2 verfügt über eine aktualisierte Multimediaerweiterung (MMX 2), die 70 neue Befehle bieten wird. Der Prozessor soll auf den Slot 1 aktueller P2-Boards passen, erste Modelle mit Taktfrequenzen von 450 und 500 MHz werden für März erwartet.

...daß Kai Krauses Firma MetaCreations einen Hardwarezusatz entwickelt, der jede gängige **Digitalkamera als 3D-Scanner nutzbar** macht? Wie ein Blitz an die Kamera angeschlossen, soll das Gerät die räumliche Tiefe fotografierter Objekte erfassen.



# SILVER

## ERLEBE EINE WELT REGIERT VON MAGIE UND STAHL

» Ein herausfordernder Genre-Mix aus Action-Adventure und Rollenspiel.

» Sieben verschiedene Welten, 350 Locations, mehr als 50 Charaktere und über 75 Gegner; je acht verschiedene Magie- und Waffenarten.

» Aktives Kampfsystem mit ausgefeilter Steuerung per Mansklick - die Maus wird zum Schwert.

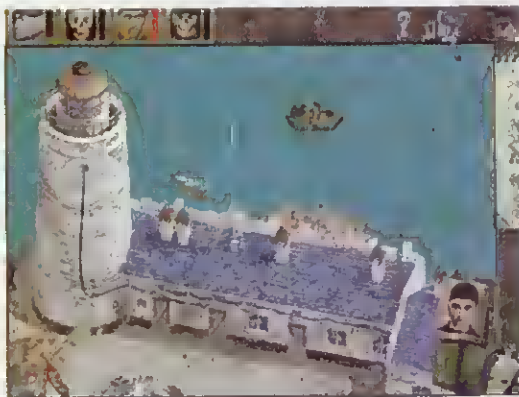
» Kampforientiertes, nicht-lineares, episches Abenteuer.



### COMMANDOS: IM AUFTRAG DER EHRE

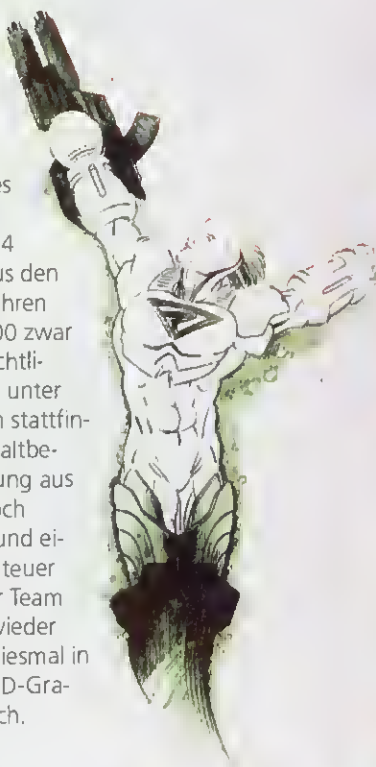
Unser Vizespiel des Jahres 1998 bekommt

**Verstärkung:** Schon Ende März wollen die spanischen Entwickler von Pyro die Pause bis zum (für Dezember geplanten) Erscheinen von „Commandos 2“ mit einem autark spielbaren Update überbrücken. Osteuropa und der Mittelmeerraum bilden dann den Rahmen für acht Missionen, in denen eine überarbeitete Grafikengine, deutsche Tiger-Panzer und andere Extravehikel, neue Waffen und Strategien zum Einsatz kommen. Beispielsweise wird man Kriegsgefangene zum eigenen Vorteil einsetzen können.



### THORNADO

Der deutsche Actionheld „Turrican“ wird wiederbelebt! Das PC-Remake des Commodore-Klassikers (C-64 und Amiga) aus den frühen 90er Jahren muß Ende 2000 zwar aus urheberrechtlichen Gründen unter neuem Namen stattfinden, doch die altbewährte Mischung aus viel Tempo, noch mehr Ballerei und einer Prise Abenteuer will das Kölner Team von Factor 5 wieder hinkriegen – diesmal in zeitgemäßer 3D-Grafik, versteht sich.



### KAMPFROBOTER & ZIVIS

Eigentlich sollten die Spiele bereits zum Jahreswechsel ausgeliefert sein, doch ein paar Extrawochen können dem Feinschliff kaum schaden: Mitte März bläst Activision in **Heavy Gear 2** mit Megamechs zum Angriff,



wenige Wochen später folgt die Rundenstrategie **Civilization: Call to Power**. Im Zeitrahmen von 4000 v. Chr. bis 3000 n. Chr. gilt es dann, taktisches, diplomatisches und militärisches Geschick bei der Kolonisation des gesamten Planeten Erde zu beweisen.

### RAGE OF MAGES 2: NECROMANCER

Evolution statt Revolution kündigt Monolith für den zweiten Aufstand der Magier an. Ab April ergänzen die russischen Entwickler von Nival ihren bewährten Mix aus Fantasyambiente, Rollenspiel und Echtzeitstrategie um rund 200 neue Waffen und Spells, 14 Monster sowie 52 Rassen, die auch Koalitionen zugelegt sein sollen.



### Wußten Sie übrigens

...daß Epic Megagames das nächste Jahrtausend mit **Unreal 2** einläuten wird? Federführend bei der Entwicklung von Story und überarbeiteter 3D-Engine ist die aktuell von GT Interactive übernommene Adventure-Schmiede Legend.

...daß EA Sports ab März mit der Rennsimulation **NASCAR Revolution** gegen Sierras NASCAR-Serie antritt? Mit offizieller Lizenz unter der Haube und Starpiloten wie Jeff Gordon und Dale Earnhardt am Lenkrad.

...daß in wenigen Wochen mit dem **Add-on zu Knights & Merchants** zu rechnen ist? Topware plant 15 neue Missionen in verbesserter Optik, zusätzliche Gebäudetypen sowie neue Militäreinheiten für Aufbaustrategien.

...daß die 48 Levels der bisher nur als Import erhältlichen Datadisk zum 3D-Shooter „Incoming“ jetzt auch bei deutschen Fachhändlern zum Preis von 39,- DM erhältlich sind? Fragen Sie nach **Subversion**.

...daß **Trespasser** heißer Anwärter auf die Auszeichnung „Patchwork des Jahres“ ist? Satte 36 MB muß von der Homepage [www.trespasser.com](http://www.trespasser.com) laden, wer dem 3D-Saurierabenteuer die Grafikfehler austreiben will!



### BATTLECRUISER 3020: REDEMPTION

Dem Vorgänger „Battlecruiser 3000“ blieb der ganz große Erfolg wegen lästiger Bugs verwehrt, doch Mitte des Jahres soll alles besser werden: Die US-Entwickler von 3000 AD versprechen eine fehlerfreie **Space Opera mit erweiterten Features**. Ergänzend zur bisherigen Tätigkeit als Raumpirat oder fliegender Händler darf der Spieler im Sequel ganze Flotten in der Werft konstruieren und diese anschließend durch ein Direct3D-Universum navigieren – in 16 Bit Farbtiefe, mit vielen Lichteffekten und Surroundsound. Wenn es noch ein bißchen mehr sein soll, wird sich der Internetmodus anbieten, wo dann bis zu 16 Futuristen gleichzeitig auf Seiten der Menschheit oder verschiedener Alienrassen um zwölf Planeten mit eigenen Monden, Sternenbasen und Bodenstationen rangeln.



### GOLDEN BEAR CHALLENGE

**Jack Nicklaus steht neuerdings bei Activision unter Vertrag**, wo man zusammen mit dem Entwicklerteam von Hypnos seiner Reihe mit Golfspielen im April endgültig zum Durchbruch verhelfen will. Damit der goldene Bär am Green auch wirklich steppt, sollen fünf realitätsnahe 3D-Kurse mit atemberaubenden Zooms und Bild-im-Bild-Technik die Vormachtstellung der „Links“-Serie brechen. Dazu werden sich eine komplett neue Physikengine, flexible Bedienbarkeit mit starken Putting-Optionen sowie ein Landschaftseditor gesellen.



### SIEDELN UND GEWINNEN!

Der Aufbaustrategie von Welt braucht Blue Bytes „Siedler 3“ auf der Festplatte und sonst nichts? Falsch: Erst die passende Taschenuhr samt T-Shirt, Käppi, Badetuch und einem Poster an der Wand macht das Vergnügen komplett – die aktuelle Kollektion von Game Express macht's möglich!

Freilich bieten die Merchandising-Spezialisten von Game Express auch schicke Accessoires zu anderen Hit-Games an, ein Blick auf deren Homepage unter der Adresse [www.gameexpress.de](http://www.gameexpress.de) schafft Klarheit. Wir haben derweil ein paar steile Teile für Siedler rangeschafft:



#### 1. BIS 5. PREIS

Je ein exklusives „Siedler-Maxipaket“, bestehend aus der original Siedler 3 Taschenuhr, Strandtuch, Baseballmütze, Poster und einer Vollversion „Siedler 3“



#### 6. BIS 10. PREIS

Je ein tolles „Siedler-Paket“, bestehend aus dem T-Shirt, einer Baseballmütze und einem Poster

#### 11. BIS 20. PREIS

Je ein schickes Poster zu „Siedler 3“

Wer hier absahnen möchte, sollte entweder die Aufbausim oder zumindest unseren Test dazu aus der Ausgabe 1/99 kennen. Dann kennt man nämlich auch die Antwort auf folgenden...

#### PREISFRAGE

Wie viele Stämme bzw. Völker siedeln in „Siedler 3“?

Die Lösung muß auf Postkarte oder als E-Mail bis zum Einsendeschluß am 5. März 1999 bei uns eingegangen sein; bei mehreren richtigen Tips entscheidet das Los. Der Rechtsweg ist dabei ebenso ausgeschlossen wie die Teilnahme von Mitarbeitern des Joker Verlages, von Game Express oder Blue Byte. Allen anderen wünschen wir viel Glück!

#### EINSENDEADRESSE

Joker Verlag  
Kennwort: Siedler 3  
Max-Loidl-Weg 4  
D-85598 Baldham  
E-Mail: [gewinn@pcjoker.de](mailto:gewinn@pcjoker.de)

### HEISSE REIFEN

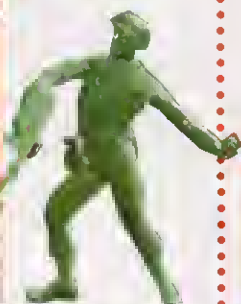


Mindestens zwei weitere Schotter-Simulationen werden in den kommenden Monaten mit „Sega Rally 2“ und Infogrames' „V-Rally 2“ um die Führung in der Rallye-Wertung am PC kämpfen. So setzt Europress bereits im April auf opulente Optik, wenn die **Rally Championship '99** auf 36 englischen Pisten startet. Die **Rally Masters** kommen dagegen wohl erst gegen Jahresende zur Sache. Dann aber wollen Gremlin und Digital Illusions („Motorhead“) mit originalen Fahrzeugdaten und Pilotennamen sowie natürlich effektreicher 3D-Grafik die Führung im Genre übernehmen.



### ARMY MEN 2

Ab Mai laufen 3DOs witzige **Plastiksoldaten** wieder Amok! In einem stark actionorientierten Echtzeitstrategical bekommen es die vier konkurrierenden Kunststofftruppen des Vorgängers dann u.a. mit magischen Mächten zu tun – die Presseinfo orakelt von „verschwimmenden Grenzen zwischen Spielzeug- und realer Welt“. Tatsächlich sprechen in Kinderzimmer und Sandkasten wieder konventionelle Flammenwerfer und Scharfschützengewehre, man darf den Gegner aber auch mit der Lupe einschmelzen oder ihm Kamikaze-Kameraden mit Dynamitornister entgegenschicken.



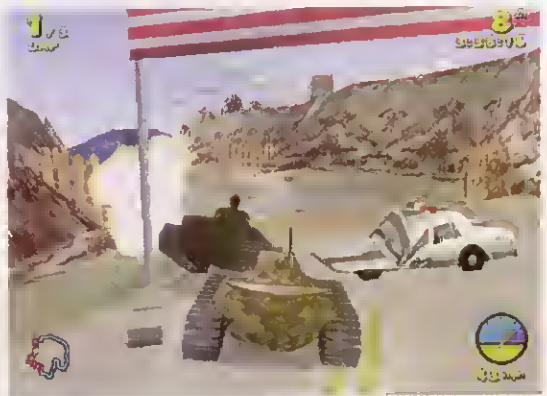
### BATTLEZONE 2

**Die Zukunft beginnt zu Weihnachten:** Das Sequel mit dem vorläufigen Arbeitstitel „Battlezone 2“ will den Vizemeister des Jahres '98 in der Rubrik Genremix durch vereinfachtes Handling und noch mehr Action übertrumpfen. Das strategische Element der Ressourcenverwaltung möchte Activision aber etwas zurückschrauben, wenn die vereinte Menschheit der Zukunft gegen die fortschrittliche Space- und Waffentechnologie der Megaera-Mutanten antritt.



### TANK RACER

Einen spektakulären **Mix aus Arcaderacer und Panzersim** hat Grolier aktuell im Visier. Bereits ab März sollen 15 schwerbewaffnete Cartoon-Tanks auf 22 abwechslungsreichen Querfeldeinpisten die Straßenverkehrsordnung ad absurdum führen – etwa, indem Polizeistreifen einfach plattgewalzt werden. Die Entwickler von Glass Ghost (netter Name!) kündigen dazu eine ganze Reihe motivierender Spielmodi an, inklusive Splitscreen, lernenden Computergegnern, mitreißen- den Jungle-Soundtracks und schicken Grafikeffekten. Eine Testversion sollte rechtzeitig zur kommenden Ausgabe bei uns vorfahren.



### Wußten Sie übrigens

...daß Hasbro demnächst **Spiele für Windows CE** veröffentlicht? Ob und wie der neue Unterhaltungswert den Absatz kleiner Handheld-PCs mit dem Mini-Betriebssystem ankurbelt, bleibt abzuwarten. Aber vielleicht hat der Game Boy ja bald endgültig ausgespielt?

...daß Microsoft kurzerhand den traditionsreichen Spielverlag FASA gekauft hat? Für Otto Normalgamer heißt das unter anderem: Spiele aus dem **Battletech-Universum** produziert in Zukunft wohl nur noch Mr. Gates.

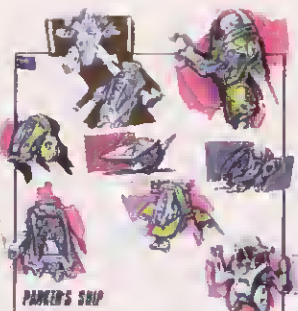
...daß Davilex und Koch Media im Juli den **Autobahnraser 2** von der Leine lassen? Dank verbessertem Arcademodus und abhörbarem Polizeifunk darf die StVO dann noch unterhaltsamer mit (Gas-)Füßen getreten werden.

...daß im Handel 60.000 CDs mit dem aktuellen **N.I.C.E. 2-Patch** und -Demo ausliegen? Aber Achtung: Um Ghostfiles zu speichern, muß nach der Demoinstallation im entsprechenden Verzeichnis der Ordner „Replays“ manuell angelegt werden.



### VOLITION 2000

Noch glühen die Laser in „Descent 3“ nicht, da kündigen die Entwickler des Parallax-Labels Volition bereits einen weiteren Tunnelflug an: **Erste Rohskizzen von „Descent 4“** und das Versprechen einer brandneuen 3D-Grafikengine sollen uns den Mund bis zum Starttermin irgendwann im Jahr 2000 wässrig machen. Außerdem hat man „Freespace 2“ in der Mache, wo Raumpiloten im kommenden Frühjahr die Relikte einer technisch hochstehenden Alienzivilisation erforschen. Das Rollenspiel **Summoner** könnte hingegen noch Ende 1999 fertig werden – hervorragende 3D-Grafik, aufwendige Movie-Sequenzen und ein neuartiges Magiesystem sollen hier für Aufsehen sorgen.



### UNREAL TOURNAMENT

Das für April geplante Sequel zum wohl schönsten 3D-Game des vergangenen Jahres ist in Wahrheit sein Vorgänger – zumindest wird die Handlung vor den aus „Unreal“ bekannten Ereignissen am Planeten Gryphon angesiedelt sein: Um den Gefangenentransport auf dem Schiff Vortex Rikers zu überleben, gibt GT Interactive dem Spieler neben den bewährten auch einige neue Waffen an die Hand; darunter etwa ein Autolenk-Torpedo mit eingebauter Zielsuchkamera. Vorwiegend wollen sich die Entwickler aber auf Verbesserungen an der Gegner-KI sowie die Multiplayermodi konzentrieren, wodurch sich vermutlich auch der Titelsatz „Tournament“ erklärt.



### LARA ACCESSOIRES ZU GEWINNEN!

## TOMB RAIDER III

ADVENTURES OF LARA CROFT



Über eine Million Exemplare von „Tomb Raider 3“ für PC und Playstation gingen allein in Deutschland zwischen Mitte November und Ende Dezember 1998 über die Theke – Lara Croft muß man kennen! Doch die Sieger dieses Eidos-Wettbewerbs werden bald ganz neue Seiten an ihr kennenlernen...



#### 1. BIS 3. PREIS

Je ein exklusives Lara-Paket, bestehend aus einem T-Shirt mit Motiv „Tomb Raider 3“, einer CD-Sammeltasche im Designerlook, dem Megaposter „Citylight“, einem Poster „Attitude“, einem Lara-Mauspad und dem offiziellen Lösungsbuch.

#### 4. BIS 10. PREIS

Je ein Poster mit dem Motiv „Attitude“ sowie ein Lara-Mauspad

Wer sich Lifestyle mit Lara ins Haus holen will, muß das neue 3D-Actionabenteuer mit der weltberühmten Digi-Archäologin in- und auswendig kennen – oder zumindest unseren Test dazu in der Ausgabe 1/99 aufmerksam gelesen haben. Dann ist sie kein Problem, die Antwort auf folgende...

#### PREISFRAGE

Wie viele verschiedene Ensembles trägt Lara Croft in „Tomb Raider 3“?

Modebewußte Spieler schicken uns die korrekte Antwort bis zum 5. März, wobei Poststempel oder E-Mail den Einsendeschluß bestätigen müssen. Bei mehreren richtigen Antworten entscheidet das Los, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Nicht mitmachen dürfen Mitarbeiter von Eidos und des Joker Verlags, allen anderen wünschen wir viel Glück!

#### EINSENDEADRESSE

Joker Verlag  
Kennwort: Tomb Raider 3  
Max-Loidl-Weg 4  
D-85598 Baldham  
E-Mail: [gewinn@pcjoker.de](mailto:gewinn@pcjoker.de)

### SOUTHPARK



**Der Release der Konvertierung soll mit dem deutschen Start der TV-Serie zusammenfallen:** Ab 7. März um 23.30 Uhr treiben Cartman, Kenny und die anderen Kids der bitterbösen US-Cartoons auf RTL ihr Unwesen. In der PC-Folge wird es um einen von Aliens gesteuerten Kometen gehen, der das beschauliche Städtchen Southpark zu vernichten droht.

Produziert wird das Spiel zur Serie von Acclaim, wo man den recht abgefahnen Humor der Vorlage in Bits und Bytes gießt: Wenn der Spieler als Stan, Kyle, Kenny oder Cartman in fünf missionsweise unterteilten Abschnitten auf Egotrip geht, dann sprechen die Waffen des schlechten Geschmacks – Schneebälle, Abflußpömpel, Furz-Puppen, Autoziel-Hähnchen oder Katapult-Kühe etwa. Als Opfer sollen neben UFOs und Aliens auch die TV-Widerlinge Terrance, Philip und Dr. Mephesto bereitstehen. Der Hersteller verspricht flotte Sprüche, viel Spieltiefe, Netzwerkmodi sowie stilechte 3D-Optik auf Basis der für das tolle „Turok 2“ entwickelten Engine.

### GORKY 17

Noch bis Mai basteln Topware und das polnische Entwicklerteam Metropolis an unserem **Geheimtip des Monats für Actionabenteurer**. Der innovative Mix aus Rollenspiel, Adventure und 3D-Kämpfen ist im Jahr 2008 angesiedelt: In Panik hat das russische Militär seine Geheimbasis „Gorky 17“ zerstört, und als Kommandant einer dreiköpfigen NATO-Truppe liegt es nun am Spieler, den geheimnisvollen Iso-Baracken die finsternen Mysterien zu entlocken. Die Kämpfe gegen gruselige Mutanten aller Rassen und (Gewichts-)Klassen wird man im Rundentakt absolvieren; Dialoge mit gesprächs- und hilfsbereiten Passanten stricken den Handlungsfaden weiter. Von der schier unglaublichen Detailtreue der Grafik und den liebevollen Animationen aller auftretenden Figuren konnte uns bereits ein Vorabmuster überzeugen. Entsprechend gespannt sind wir auf das fertige Produkt: 30 spannende Quests, eine handliche Maussteuerung sowie aufwendige Rendermovies sind angekündigt.



### SPORTS CAR GT

Ab Mitte März packen Electronic Arts und Image Space den Tiger in den Tank ihrer aufwendigen **Arcadesimulation**: Nach der Probefahrt mit einer ersten Betaversion wagen wir schon mal vorab die Prognose, daß hier eines der heißesten Rennspiele des Jahres entsteht!

Das Gameplay will durch Einsteigerfreundlichkeit bei umwerfender Präsentation einerseits Genreneulinge anlocken, andererseits durch komplexe Tuningoptionen und ein sehr realistisches Fahrmodell auch anspruchsvolle PC-Piloten begeistern.

Die Steuerung der elf Tourenwagen und GTs (darunter McLaren F1, Mercedes GTR, Panoz-Ford, Saaleen Mustang und BMW M3) wirkt bereits heute sehr direkt, die Namen von Teams und Fahrern entsprechen originalen Vorbildern. Das gilt natürlich auch für die Rennstrecken wie den Hockenheimring, Laguna Seca oder Donington Park; die ein realistisches Wettermodell zu verschiedenen Tageszeiten in Sonnenschein, Nebel oder Regen taucht. Ein Leckerbissen, nicht nur für Grafik-Gourmets!





# KURT



## DER FUSSBALL MANAGER

AB 1. FEBRUAR '99  
NEU IM HANDEL!

# '99

PC ACTION  
GOLD

„... zum ersten Mal  
gewinne ich hier den  
Eindruck, realistischen  
Fussball in einem  
Managerspiel erleben  
zu dürfen, mit allen  
Facetten, die diesen  
Sport so auszeichnen ...“

PC ACTION 2/99

**SPIELSPASS PUR  
PACKENDE LIVE-ATMOSPHÄRE  
FANTASTISCHE SPIELTIEFE  
FÜR EINSTEIGER UND PROFIS**

KURT stellt den Fussball wieder in den Mittelpunkt!  
KURT berechnet alle Spielszenen „live“!  
KURT bietet eine einzigartige Benutzerführung!

Unterstützt | PC **dash**

Die Pioniere der Fussball-Simulationsspiele  
Werner Krahe, Jens Onnen und Andreas Niedermeier  
machen mit **KURT** ihr Meisterstück!



Werner Krahe Jens Onnen Andreas Niedermeier

**KOCH**  
DISTRIBUTION

089/85795120  
ECD425001K

www.heart-line.de

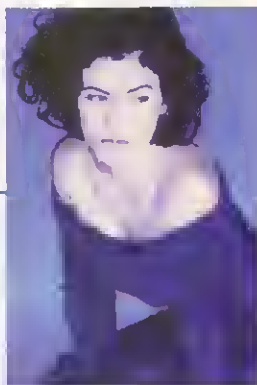


**heart-line**  
SOFTWARE MIT HERZ

Produktinfo 020

### TEURE HAUT

Vor einem Gericht in Los Angeles ist der Amerikaner John Lindgren zur Zahlung von 230.000 Dollar verurteilt worden, weil er über seine Homepage digital manipulierte Nacktbilder von **Alyssa Milano**, dem Star der TV-Soap „Wer ist hier der Boß?“, verkauft und damit monatlich 10.000 Dollar verdient hatte. Schließlich hatte der US-Vizegeneralstaatsanwalt Eric Holder im Juni letzten Jahres die verschärfte Verfolgung von Internet-Pornographie angeordnet...



### BESUCH BEI SPIEL-PREMIERE ZU GEWINNEN!

Bei Soft Enterprises legt man gerade letzte Hand an den futuristischen Egoshooter „Skout“. Mitte April sollen dessen todschicke 3D-Optik und aufwendige Gegner-KI im Rahmen einer Launch-Party einem Kreis Auserwählter präsentiert werden – und Sie können mit Begleitung dabei sein!

#### PREISFRAGE

Nennen Sie einen Titel aus der Produktion von Soft Enterprises

Klar, „Skout“. Gilt aber nicht! Wer zur Premierenfeier nach Schwalmstadt will (Anreise per Bahn und Übernachtung inklusive), der sollte sein Glück besser mal im Internet auf der Homepage [www.soft-enterprises.com](http://www.soft-enterprises.com) versuchen. Ist die Antwort gefunden, reichen Sie sie doch bitte per Postkarte oder E-Mail bis zum Einsendeschluß am 5. März 1999 an uns weiter. Unter allen richtigen Einsendungen entscheidet das Los, der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



#### EINSENDEADRESSE

Joker Verlag  
Kennwort: Soft Enterprises  
Max-Loidl-Weg 4  
D-85598 Baldham  
[gewinn@pcjoker.de](mailto:gewinn@pcjoker.de)

### „Innovative Spiele sind eher von kleineren Publishern zu erwarten!“

**Ascaron-Geschäftsführer Holger Flöttmann resümiert 15 Jahre Erfahrung in der Branche**

Das Weihnachtsgeschäft ist vorbei, Ruhe kehrt ein, und man findet die Muße zum Rückblick auf rund 15 Jahre Spiele-Business in Deutschland. Wie hat sich die Branche verändert: Von der einstigen Gemütlichkeit ist nichts mehr übrig, heute zählt nur noch Tempo, Tempo, Tempo.

Wer sprach vor fünf Jahren vom Internet oder 3D-Beschleunigern? Damals waren Rechner mit 386er-Prozessor voll im Trend, und die CD-ROM stand gerade am Anfang ihrer Karriere. Ich weiß noch: Optimistische Studien sagten voraus, daß sich diese Technologie deutschlandweit bis zum Jahr 2000 ungefähr 900.000mal verkauft haben wird. Bereits ein Jahr später war diese Zahl ad absurdum geführt...

Was in all der Hektik verloren scheint, ist die Innovation in den Softwareprodukten. Statt Spielspaß stehen oft teure Lizenzen im Rampenlicht. Und aus eigener Erfahrung kann ich sagen, daß gerade die Sportverbände schon sehr gerne hohe Millionenbeträge einschieben, ohne mehr zu leisten als gerade mal die Erlaubnis der Verwendung originaler Namen in einer simulierten Sportart. Solche Investitionen rechnen sich bloß für große Unternehmen mit Kapital in der Hinterhand. Doch auch die brauchen, genau wie die kleineren, letztlich Spieler, die sich für ihre Produkte begeistern. Aus diesem Grund ist Innovation eher von kleineren Publishern zu erwarten, denn sie müssen die fehlende Lizenz durch eine Extraportion Spielspaß wettmachen. Und da sind wir dran!



### Messen & Termine

#### Spielwarenmesse Nürnberg

50. Ausgabe der traditionsreichen Fachmesse  
4. bis 10. Februar  
in Nürnberg

Info: [www.spielwarenmesse.de](http://www.spielwarenmesse.de)  
Tel.: 0911/99 81 30

#### Hobbytronic Computerschau

Publikumsmesse für Computer und Elektronik  
17. bis 21. Februar  
in Dortmund

Info: [www.westfallenhallen.de](http://www.westfallenhallen.de)  
Tel.: 0231/120 45 21

#### CeBit

Weltgrößte Fachmesse für alles Digitale  
18. bis 24. März  
in Hannover

Info: [www.messe.de](http://www.messe.de)  
Tel.: 0511/890

#### Game Developers Conference

Fachmesse für Spiele-Entwickler  
15. bis 19. März  
in San José/USA

Info: [www.gdconf.com/1999/homepage.html](http://www.gdconf.com/1999/homepage.html)

#### Federation Con 7

Deutschlandtreffen aller Trekker und Trekkies  
30. April bis 2. Mai  
in Bonn/Maritim Hotel

Info: [www.fedcon.de](http://www.fedcon.de)  
Tel.: 0821/219 09 32

#### Electronic Entertainment Expo (E3)

Weltgrößte Fachmesse für Computerspiele  
13. bis 15. Mai  
in Los Angeles/USA

Info: [www.e3expo.com](http://www.e3expo.com)  
Tel.: 001/781 551 98 00

#### Internationale Funkausstellung

Publikumsmesse für Medien und Unterhaltungselektronik  
28. August bis 5. September  
in Berlin

Info: [www.ifa-berlin.de](http://www.ifa-berlin.de)  
Tel.: 030/30 38 0



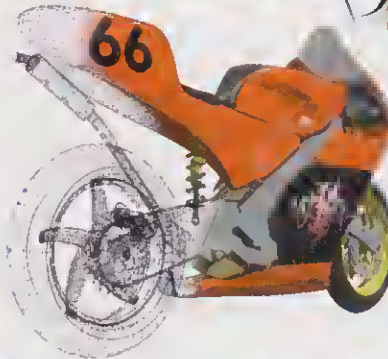
## Deutsche Spiele, internationales Niveau

Selbst in den einheimischen Charts findet man kaum deutsche Produktionen, im Ausland so gut wie nie. Das 25 Köpfe starke Ascaron-Team aus Gütersloh glaubt zu wissen, warum – und wie man es besser macht.

Daß „Made in Germany“ international kein Gütesiegel für Computerspiele ist, führt man (nicht nur) bei Ascaron auf für den einheimischen Markt zugeschnittene Konzepte zurück. Das Debüt aus dem Juni 1992 war exakt so ein Fall: „Der Patrizier“ begeisterte in Deutschland Kunden und Presse in gleicher Weise (85 Prozent nebst Hit in PCJ 4/92), doch in England und Amerika mochte sich kaum jemand für die historische Wirtschaftssim erwärmen. Dort ist man halt eher handfester Action zugeneigt – erfolgreiche Ausnahmen wie Blue Bytes „Siedler“ bestätigen allenfalls die Regel.

Mittlerweile kann es sich freilich keine Spiele-schmiede mehr leisten, nur Eisen für eine begrenzte Zielgruppe im Feuer zu haben: Entwicklungskosten von bis zu zehn Millionen Mark pro Titel sind mit lokalen Verkäufen allein nicht mehr zu finanzieren. Da bieten sich international gängige

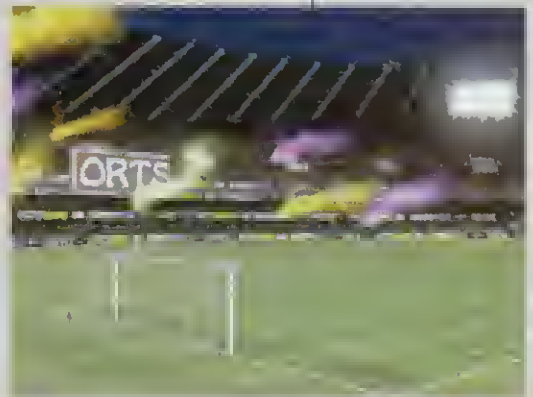
Genres an. Rennsimulationen etwa verkaufen sich rund um den Globus prächtig, weshalb auch Ascaron letzten November die Motoren startete. Und in der Tat erntete man für die Zweiradsim „Grand Prix 500ccm“ von Italien bis Australien Anerkennung. Einen weiteren sportlichen Schritt in diese Richtung soll im Herbst der Fußballmanager „Anstoß 3“ darstellen. Komplexes Gameplay bei einfacher Bedienbarkeit lautet die Zauberformel, nach der 1999 noch ein weiteres Projekt in Gütersloh entsteht – vorläufig freilich unter strengster Geheimhaltung. Das Jahr verspricht also für deutsche Softwarehäuser spannend zu werden, denn neben Ascaron (bis zum Oktober 1996 firmierten die Mannen um Holger Flöttmann übrigens unter Ascon, mußten sich aus juristischen Gründen jedoch umbenennen) drängen weitere Teutonen auf den internationalen Markt: Soft Enterprises beispielsweise mit dem Egoshooter „Skout“ oder Piranha Bytes mit dem Rollenspiel „Gothic“. Die Frage lautet jetzt: Wie werden US-Platzhirsche à la Electronic Arts oder Sierra auf die Herausforderung reagieren? (rl)



## Fußball international: Anstoß 3

Bereits die Vorgänger waren waschechte Hits, doch der neue Fußballmanager soll alles noch besser können: Wenn der Spieler wieder Amateurkicker auf ihrem Weg in die Erste Liga begleitet, wird ihm z.B. ein **Landschaftseditor** rund 300 Objekte zur Verfügung stellen, um damit landestypische 3D-Stadien mit-samt Umgebung, Infrastruktur und Vereinsgelände hochziehen zu können. Ebenfalls neu im Programm sind die aktuelle Champions League sowie eventuell sogar außereuropäische Mannschaften.

Das Augenmerk dürfte aber auf den **3D-Spielszenen** liegen – sie sollen echte TV-Atmosphäre aus dem Grafikbeschleuniger kitzeln. Die Maus freut sich unterdessen auf die Wahl zwischen einem beklickbaren Büro wie im Erstling und Icons à la „Anstoß 2“. Multiplayertauglichkeit ist Ehrensache, bloß auf Lizenzkäufe bei FIFA oder UEFA zwecks originaler Vereins- und Spielernamen will Ascaron nach wie vor verzichten. Ansonsten ist man für alle Ideen offen: Wer unter der E-Mail-Adresse [konzept@ascaron.com](mailto:konzept@ascaron.com) interessante Vorschläge unterbreitet, erhält die Chance, in den illustren Kreis ausgewählter **Anstoß 3 Betatester** aufgenommen zu werden!





Über drei Jahre ist es nun schon her, daß sich Strahlemann Rayman durch bonbonbunte Plattformwelten schlug und ganz nebenbei in die Herzen von PC- und Konsolenspielern gleichermaßen hüpfte. Für seine Rückkehr im Sommer hat sich Ubi Soft allerlei einfallen lassen!



Mit Hilfe seiner Helikopter-Flugkünste überwindet Rayman gefährliche Lavabäche

## Kleine Rayman-Historie

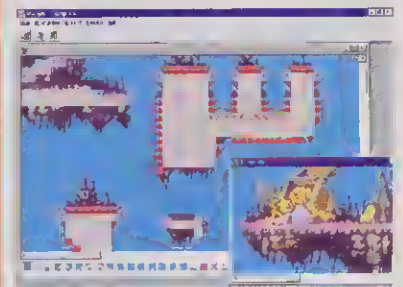


Als die Entwicklungsarbeiten an **Rayman** Anfang 1994 begannen, sollte das Spiel eigentlich für Ataris 64 Bit-Konsole „Jaguar“ erscheinen. Wenig später ließ Sony jedoch verlauten, daß die Markteinführung der Playstation unmittelbar bevorstünde – aufgrund des am Markt weitgehend zahnlosen Jaguars entschied sich Ubi Soft kurzerhand, das neue System gleichzeitig mit dessen Veröffentlichung im Herbst 1995 zu bedienen. Nur wenige Monate später folgten Versionen für den Jaguar, das Sega Saturn und natürlich die von uns mit einem Hit gekürte PC-Fassung.

Anno 1996 war die Figur des arm- und beinlosen Hüpfers dann bereits so populär, daß Rayman auch für eine mittler-



weile sechsteilige Serie von **Edutainmenttiteln** erhalten mußte. Die ein Jahr später veröffentlichte Quasi-Fortset-



zung **Rayman's World** war wiederum ein Zugeständnis an die echten Fans, denn sie erhielten damit auch einen Editor für eigene Plattformwelten. Die besten davon wurden letztes Jahr in „Rayman par ses Fans“ leider ausschließlich dem französischen Publikum zugänglich gemacht.

Wer den Kult um Rayman im großen Rahmen nachvollziehen will, kann übrigens zum kürzlich erschienenen „Rayman Funpack“ greifen. Die Compilation wird zum Preis von rund 100 Mark offeriert und enthält neben „Rayman“, „Rayman's World“ und „Englisch mit Rayman“ auch ein Making-of von Rayman 2.



Mit dem zweidimensionalen VGA-Hüpfen von einst wird das neue Rayman-Abenteuer nichts mehr gemein haben, eher schon mit konsoliden Actionadventures wie dem am PC nach wie vor unerreichten „Super Mario 64“. So erkundet der Spieler mit seinem Knuddelhelden insgesamt 13 abwechslungsreich gestaltete 3D-Welten, die ihrerseits in durchschnittlich je zwei ausgedehnte Levels unterteilt sind. In diesen verstecken sich neben den obligatorischen Power-ups (Energie, Unverwundbarkeit usw.) und fiesen Polygon-Unholden auch

### Ein flotter Hüpfen nimmt Mario in die (Rohr-)Zange

Raymans Freunde, die von Roboter-Piraten gefangen wurden, um in einem Kuriositätenzirkus aufzutreten. Für ihre Befreiung revanchieren sich die netten Zeitgenossen mit Gefälligkeiten und Tips oder laden auch mal zu einem Bonusspielchen ein.

Ähnlich wie sein klempnernder Patenonkel aus der Nintendo-Familie verfügt Rayman über eine Vielzahl an Möglichkeiten. Er hüpfen, springt, klettert, fliegt, hangelt, schwimmt, taucht, schießt, wirft, krabbeln, schlittert, rotiert und rennt wie ein Weltmeister – von im Spielverlauf erworbenen Zusatzfähigkeiten, wie zum Beispiel einer Art Röntgenblick, noch gar nicht geredet. Damit das Game bei all diesen Optionen noch steuerbar bleibt, legen die französischen Entwickler besonderen Wert auf die Steuerung. Daß ein Pad erste Wahl sein wird, dürfte da kaum überraschen.



Die alte Wurff Faust setzt demnächst auch Mechanismen in Gang



Noch nie dagewesen: Um auf einem Trampolin wie diesem Pilz zum Stillstand zu kommen, genügt ein Druck auf den Sprungknopf

## Helden und Widerlinge



**Rayman:** Klein, bunt und fast immer gut gelaunt – er ist die Identifikationsfigur des Spielers. Dank animierter Gesichtszüge wirkt der Strahlmann nun deutlich erwachsener als in den 2D-Vorgängern.

**Ly:** Raymans clevere Freundin steht ihm mit Rat und Tat zur Seite. Daß sie mindestens ebenso flink und beweglich ist wie er, demonstriert sie in einem rasanten Bonusrennen durch ihre Heimat, den Wald.

**Globox:** Der furchsamste unter den Helden (bei auftauchenden Feinden versteckt er sich sofort) kann Regen machen. Nützlich, um etwa Lasersperren auszuschalten oder Kletterpflanzen wachsen zu lassen.

**Clark:** Der Muskelprotz ist ein mächtiger Verbündeter, aber auch ein gefährlicher Gegner. Nachdem er von den Piraten hypnotisiert wurde, muß Rayman deshalb die Kontrollbox auf seinem Rücken zerstören.

**Sbire:** Er ist der Anführer der Robot-Piraten und hat es sich zum Ziel gesetzt, Rayman zu kidnappen. Seine Waffen sind eine Kanone anstelle der linken und ein spitzer Haken anstelle der rechten Hand.

# Hot Spot

## Erste Infos



Im Kampf mit den Endgegnern ist Verteidigung der beste Angriff



Heute springen die Fische aber wieder hoch...



### SV-872 KOPFHÖRER MIT MIKROFON

- Monokopfhörer mit Kondensatormikro
- Bequemer Tragebügel mit Gegendruckverle
- Wiegt nur ca. 6 g

unverb. Preisempfehlung

**DM 19,99**

### SV-871 STERN MIKROFON

- Kugelcharakteristik
- Empfindlichkeit 60dB +/- 3dB
- Frequenzbereich 20Hz - 16kHz
- Anschlusskabel (ca. 120cm)
- 3,5mm Klinkestecker
- Kugelgelenk zur Neigungseinstellung
- Metallplatte im Standfuß integriert

unverb. Preisempfehlung

**DM 9,99**

### SV 815 SL STEREO LAUTSPRECHER-SYSTEM

Maximale Leistung - minimaler Preis

- 90 Watt PMPO
- Bass-/Höhenregler
- Lautstärkeregl
- Kopfhörerbuchse
- Betriebskontrollanzeig
- Eingebautes Netztei
- Abmessungen: 120 x 150 x 220 mm

unverb. Preisempfehlung

**DM 69,99**



Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt. Preis, Leistung und Eigentum des jeweiligen Herstellers.



Was derzeit noch nicht endgültig feststeht, ist die Kameraposition: Ubi Soft schwankt zwischen einer starren Verfolgerperspektive à la „Tomb Raider“ und flexibel der Laufrichtung des Helden angepaßten Ansichten im Stil von Mario. Denkbar wäre auch, daß man dem Spieler die Wahl zwischen beiden Möglichkeiten läßt. Sicher ist dagegen, daß viele einzigartige Features und Fortbewegungsmittel für das etwas andere Spielvergnügen sorgen werden. Da wäre an erster Stelle der Ritt auf der bockenden Rakete zu nennen, die in bester Rodeomanier erst mal gezähmt werden muß. Auch Flüge mit dem Pulverfaß bzw. in einem magnetischen Schwebesessel sind vorgesehen und kaum alltäglich.

Für spielerische Abwechslung wird also gesorgt, für schicke Präsentation erst recht. Vor allem die liebevollen Animationen von Freund und Feind wissen zu gefallen. Aber auch die Umgebungen sind dank Truecolor und vorausgesetzter 3D-Beschleunigung wortwörtlich eine Klasse für sich: entweder schön farbenfroh in Raymans Welten oder düster-gruftig im Reich der Piraten. Bis zum Release im Juni werden laut Ubi Soft noch reichlich Spiegel- und Morpheffekte eingebaut, doch bereits auf der letztjährigen CeBit Home sorgten die gelungenen Lichtspiele für glänzende Augen beim Publikum. Das Grafikfest soll am Ende von über einer Stunde CD-Musik sowie niedlichen 3D-Sounds umrahmt sein.

Ambitionierte Pad-Akrobaten müssen sich übrigens nicht unbedingt bis zum Sommer gedulden, denn bereits im April stürmt das zumindest optisch recht ähnliche „Tonic Trouble“ den PC. Bleibt abzuwarten, bei welchem Effekt- und Ideenfeuerwerk der Funke schneller überspringt. (mz)

### 1 Rayman 2: The Great Escape

**HERSTELLER:** Ubi Soft  
**GENRE:** 3D-Plattform  
**ERSCHEINT:** Juni 1999

## „Man muß sich ständig neue Tricks einfallen lassen!“



Michel Ancel (25), geistiger Vater von Rayman

**?** Michel, beschreibe unseren Lesern doch mal kurz deinen bisherigen Werdegang als Spieldesigner.

**MA:** Alles fing damit an, daß ich als 16-jähriger Schüler den Programmierwettbewerb einer Computerzeitschrift gewann. Danach schrieb ich für Ubi Soft „The Teller“ und arbeitete einige Zeit als Grafiker in einem Entwicklerteam. 1994 schließlich begann ich mit der Konzeption von „Rayman“, mittlerweile bin ich als Leiter des Ubi Soft Studios „Pictures“ auch für die Entwicklung von „Rayman 2“ verantwortlich. Aber auch „Tonic Trouble“ entsteht unter meiner Aufsicht. Tja, so schnell kann's gehen...

**?** Eine beeindruckende Vita! Ist aus dem ursprünglichen „Rayman“-Team noch jemand an Bord?

**MA:** Ja, genauer gesagt alle! Zu Beginn waren wir nur zu viert. Alexandra, die sich um die Animationen kümmerte, Eric, der für das Grafikdesign zuständig war, Programmierer Frederic und ich. Am Ende waren dann rund 70 Leute an der Entstehung von „Rayman“ beteiligt, während unser heutiges Team bereits 100 Köpfe stark ist.

**?** Sind wirklich 100 Mitarbeiter erforderlich, um dem neuen Rayman auf die Sprünge zu helfen?

**MA:** Sieht ganz so aus. Natürlich sind etliche davon mit Verwaltungs- und PR-Aufgaben betraut, um die ich mich nicht auch noch kümmern kann. Außerdem wurden diverse Comiczeichner eingestellt, um zu gewährleisten, daß auch die neuen 3D-Welten den fröhlichen Rayman-Logik erhalten, der schon den Vorgänger ausgezeichnet hat. Und nicht zuletzt arbeitet eine ganze Reihe von Spieldesignern an einer ausgeklügelten Storyline. Man soll als Spieler nicht mehr das Gefühl haben, ziellos in einer seltsamen Welt umherzuirren – vielmehr wollen wir diesmal eine Geschichte erzählen und z.B. das Geheimnis um Raymans Herkunft lüften.

**?** Welcher Teil von Rayman 2 ist am schwierigsten zu realisieren, und worauf bist du besonders stolz?

**MA:** Am besten gefällt mir die Bewegungsvielfalt Raymans. Damit meine ich nicht nur die verschiedenen Klettereien, Hüpfen und Schwimmeinlagen, sondern auch die zahlreichen Pausenanimationen und Freudensprünge. Es ist sogar möglich, einem Gegner freundlich auf den Rücken zu klopfen, um ihn anschließend mit einem Tiefschlag zu überraschen! Am aufwendigsten bei alledem ist die ständige Optimierung des Programmcodes. Man muß sich eben immer neue Tricks einfallen lassen, um auf der Höhe der Zeit zu bleiben...

### SV-860SL SUBWOOFER SATELLITEN-SYSTEM

Das Kraftpaket für Sound-Puristen

- 2Wege-System
- 160 Watt P.M.P.O.
- Power-LED
- Separate Lautstärkeregler für Bass und Satelliten
- Integriertes Netzteil
- Anschlußkabel mit 3,5mm Klinkenstecker
- Abm.: (Woofer): 130 x 230 x 230mm

anverb. Preisempfehlung

**DM 139,99**



# INTERACT

Vertrieb nur über den Fachhandel  
Interact Europe - Kreuzberg 2 · D - 27404 Weerzen  
Tel. (0 42 87) 12 51-33 · Fax (0 42 87) 12 51-36  
[www.interact-europe.de](http://www.interact-europe.de)

# SHADOW COMPANY LEFT FOR DEAD

Ob „Commandos“ oder „Jagged Alliance“, am PC sind derzeit die Söldner los. Wie es der Untertitel suggeriert, wollen Sinister Games und Interactive Magic die Konkurrenz jetzt zum Sterben zurücklassen – ihr Team soll ganz vorne an die Genrefront!

## IM SCHATTEN DER WILDGÄNSE

Die Story mag im Jahre 2014 angesiedelt sein, dennoch erinnert sie an den Film „Die Wildgänse kommen“ von 1978: Nachdem die Mietsoldaten von „Granite“ eine Raffinerie in Angola fachgerecht zerlegt haben, werden sie von ihren Auftraggebern im Stich gelassen. Zwar naht Rettung in Form neuer Brötchengeber, doch umsonst ist auch hier nur der Tod – satte neun Kampagnen sind nun zu erledigen, während derer sich auch die Hintergründe des schnöden Verrats erhellen.

Bis zu neun unterschiedlich befähigte Söldner müssen pro Einsatz ausgewählt und individuell ausgerüstet werden



In den insgesamt 64 Missionen werden Untergründe wie Schnee und Eis das Fortkommen ebenso erschweren wie wechselnde Wetterbedingungen



Die Befehlsvergabe erfolgt per Mausklick und Zugraben, mit den Icons rechts unten können die Mannen zum Ducken, Robben oder einem Kniefall verdonnert werden

„Commandos“ nicht auf Iso-Terrain, sondern in scroll- und rotierbaren Polygon-Landschaften gekämpft wird – dank Zoomfunktion kann sich der Feind nie vor den wachsamen Augen des Spielers verstecken. Auch die Steuerung hinterließ bereits im Vorabmuster einen recht strammen Eindruck. Einzeln oder im Zugraben gebündelt, gehorchten die schön animierten Digi-Landser brav allen Mausbefehlen. Und das richtiggehend ausgefeilt, denn die Schattenkrieger können schleichen, laufen, robben, klettern, schwimmen und mit Maske nebst Flossen sogar tauchen.

## VOR DER SCHLACHT

...kommt die Organisation. Denn für jede der 64 aufeinanderfolgenden Missionen muß die passende Kampftruppe zusammengestellt werden – so ähnlich, wie man das bereits aus Sir Techs populärer Rundenstrategie „Jagged Alliance“ (ein Preview zur anstehenden Fortsetzung finden Sie weiter hinten im Heft) kennt. Neun Köpfe dürfen pro Einsatz ausgewählt werden. Damit sie später nicht rollen, wird es wichtig sein, die richtigen Männer und Frauen zusammenzuführen und sie auch richtig auszurüsten: Neben Minen und Schießprügeln aller Art bietet die im Spielverlauf auszubauende Waffenkammer auch nützliches Equipment wie z.B. Nachtsichtgeräte. Entsprechend abwechslungsreich werden die Szenarien. Ob im Schnee von Sibirien oder in der Hitze des kolumbianischen Dschungels, Aufklärung, Sabotage, Gefangenbefreiung und die Sicherstellung von Geheimmaterial sind immer brisante Missionsziele. Da trifft es sich doch gut, daß hier im Gegensatz zu beispielsweise



### SCHLAUCHBOOT ODER LOTUS?

29 Fahr- und Flugzeuge werden zusätzliche Mobilität ins Spiel bringen. In schwerem Gelände bieten sich etwa Jeeps und Spähpanzer an, für flotte Verfolgung eher Sportwagen vom Schlage eines Lotus. Die Gewässer des hügeligen 3D-Terrains durchpflügt man in Schlauchbooten und Flußschiffen, die Luft dagegen mit Blackhawk, Huey oder Cessna. Und für den Einsatz im Winter werden auch mal Snowmobile geentert, oder man steigt auf Skier.

All diese Geräte wird man neben Waffen und Munition auch von gemeuchelten Feinden beziehen können – werden sie nicht mehr benötigt, können sie zwischen den Einsätzen verkauft werden. Übrigens: Wer zuvor die Leichen nicht in Gebüsch oder anderen Verstecken entsorgt, muß mit Entdeckung rechnen und dürfte nicht mehr viel Freude an seiner Beute haben!



Knapp 30 Fortbewegungsmittel werden zur Verfügung stehen, wobei solche Panzer verräterische Kettenspuren hinterlassen



Das Polygon-Terrain läßt sich fließend drehen, schwenken und zoomen, setzt jedoch zwingend einen 3D-Beschleuniger voraus

Für jeden erfüllten Auftrag winken Prämien, die in bessere Krieger, Waffen und Equipment investiert werden

### „Wer nicht genug Nerven für dieses Spiel hat, sollte sich besser ein Schachprogramm kaufen!“

**?** Bei der Entwicklung wird offenbar viel Wert auf grafische Details und optische Effekte gelegt – ist im strategischen Genre die Spieltiefe nicht viel wichtiger?

**P.M.:** Das eine schließt das andere doch nicht aus! In Zeiten von 3D-Beschleunigung wollen die Spieler eben Komplexität und hochwertige Präsentation. In Shadow Company macht der Optionsreichtum das Game spannend, die simple Steuerung macht es komfortabel und die Grafik atmosphärisch. Mal ehrlich, diese altmodische Wabenstrategie ist doch nun wirklich passé.

**?** Ob die Hardcore-Fans das auch so sehen? Keine Angst, gerade die meinungsbildende Zielgruppe mit zu viel Schnickschnack zu verprellen?

**P.M.:** Überhaupt nicht, Shadow Company wird schließlich kein Actionspiel. Vielmehr bringt die 3D-Grafik eine neue Qualität von Realismus ins Genre. Das anspruchsvolle Missionsdesign, die Identifikation mit den „lebendigen“ Söldnern und die Spieltiefe sollten auch alte Haudegen vor dem Monitor begeistern können. Bloß, für dieses Game wird man halt rundum starke Nerven brauchen – wer die nicht hat, soll sich besser ein Schachprogramm kaufen!



Paul Meegan, Entwickler bei Sinister Games

### OER ERSTE EINDRUCK

...war somit wirklich gut. Shadow Company scheint komplex genug zu werden, um es mit allen etablierten Söldnersims aufnehmen zu können – und gleichzeitig schön genug, um auch neue Freunde für das Genre zu rekrutieren. Die müssen hier allerdings zumindest einen P200 mit 32 MB RAM nebst Grafikbeschleuniger im Marschgepäck haben. Ein Modem wäre obendrein von Nutzen, denn die Entwickler versprechen, bis zur Veröffentlichung noch interessante Multiplayer-Optionen einzubauen. (rf)

### Shadow Company

<b>HERSTELLER:</b>	Sinister/Interactive Magic
<b>GENRE:</b>	Söldnerstrategie
<b>ERSCHEINT:</b>	1. Jahreshälfte 1999

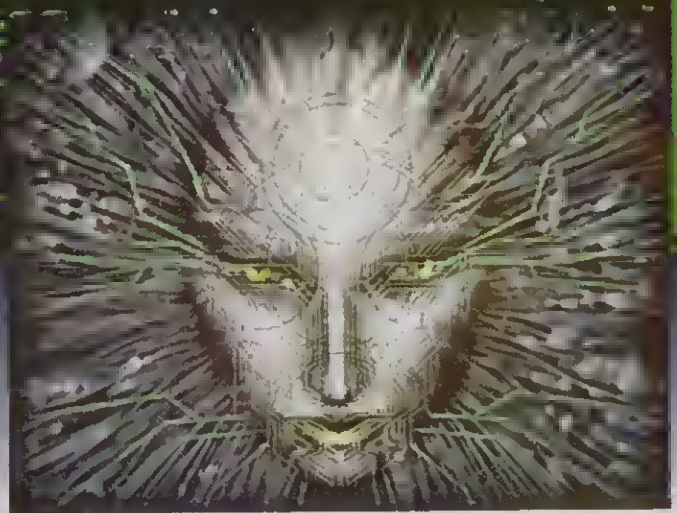
# SYSTEM SHOCK 2™

Als Origin im November 1994 „System Shock“ veröffentlichte, war 3D-Gaming noch nicht alltäglich – wie wollen die Designer bei Looking Glass in Zeiten von id-Spektakeln und Sierra-Halblingen den Erfolg wiederholen? Ganz einfach: Ihr Ego-Shooter soll wieder von Atmosphäre leben, nicht von Index-Popularität.

## UND EWIG SCHOCKT DAS WEIB

Noch lange ehe Designerlegende Warren Spector zu Ion Storm desertierte, gelang Looking Glass im Jahr 1992 der erste 3D-Geniestreich: „Ultima Underworld“. Es folgten Titel wie der schicke Zivilflugi „Flight Unlimited“ oder kürzlich erst „Dark Project: Der Meisterdieb“. Mag der letztgenannte Ego-Shooter auch vom Fantasy-Ambiente her nicht zum futuristischen System Shock 2 passen, seine ungewöhnliche Machart leistete quasi wertvolle Vorarbeit für die kommenden Gefechte.

Die Handlung wird 20 Jahre nach den Ereignissen des ersten Teils einsetzen, als es dem Supercomputer Shodan gelang, die Kontrolle über die Raumstation Citadel zu erlangen. Doch ehe der durchgeknallte Rechenknecht die Erde mittels eines Superlasers vernichten konnte, hat ihm der Spieler ja als von der Regierung zwangsverpflichteter Hacker die Dioden zurechtgestutzt. Damals mußten in zehn miteinander verbundenen Levels und im Cyberspace Roboter und Mutanten besiegt, defekte Stromnetze repariert, Sicherheitscodes geknackt oder vom Feind schon mal ein Auge geborgt werden. Bald ist der böseste Computer aller Zeiten wieder aktiv, um den Spieler mit üblen Fallen und ätzenden Kommentaren (mit weiblicher Stimme!) zu quälen. Und er/sie wird sogar noch Verstärkung mitbringen – Näheres war zum neuen Charakter und der Storyline derzeit noch nicht zu erfahren. Nur daß das Abenteuer wohl auf einem Raumschiff beginnen, aber nicht dort enden wird...



Die Medusa unter den Computern: Showdown mit Shodan



Dieser Entwurf verrät, daß die Handlung nicht auf ein Raumschiff beschränkt sein wird



Im Inventar am unteren Bildrand sind rechts einige Plätze noch gesperrt – bei zunehmender Körperkraft werden sie nutzbar

## WAS ALLES EINE ROLLE SPIELT

Wahlweise wird der Spieler seine Schlachten als Marine, Geheimdienstler oder Angehöriger der Navy schlagen. Die Klassifizierung des Alter egos ist dabei eng an Rollenspiele angelehnt: Der Marine stellt den robusten Haudrauf dar, der Navy-soldat ist ein ausgewogener Allrounder und der Agent geschickter Manipulator und Distanzschütze. Überhaupt will das Sequel die Rollenspielelemente noch mehr betonen als der erste Teil, etwa durch Charakterentwicklung über eine ganze Reihe sich steigernder Fähigkeiten, ein flexibles Inventar und



den komplexen Ausrüstungsscreen für Schutzschilde, Implantate usw. Die Rolle der Magie werden in System Shock 2 die PSI-Kräfte spielen, welche den Helden dazu befähigen, Wände einzureißen, Roboter zu kontrollieren und aus Gegnern starre Bofrost-Ware zu machen. Eine Unmenge an manipulierbaren und miteinander kombinierbaren Waffen, Munition und Ausrüstungsgegenständen sowie das nichtlineare Leveldesign sollen dabei stets mehr als nur einen Lösungsweg bieten – das erklärte Ziel bei Looking Glass ist quasi ein individuelles Spielerlebnis für jeden Typ.



Auch weibliche Roboter: wird es geben; das mechanische Innenleben ist ihnen auf den ersten Blick kaum anzusehen

## Der getunte Meisterdieb

Für Bewegung im Spiel wird eine aufgebohrte Variante der in „Dark Project: Der Meisterdieb“ verwendeten Grafikengine sorgen. Wer dynamische Lichteffekte, 16 Bit Farbtiefe und Auflösungen bis zu 1280 x 1024 Pixel genießen will, wird also einen Direct3D-Beschleuniger mitbringen müssen. Dafür erhält aber auch der Stellvertreter am Bildschirm neue Möglichkeiten. Wo man sich im Vorgänger bereits mehrstufig bücken oder strecken und um Ecken lugen konnte, sind bald noch mehr Bewegungen bei laut Hersteller simpler Steuerung drin. Allen Objekten im Programm werden bis zu 500 Parameter zugeordnet, um mit der Umgebung (z.B. Flammen, Kälte, Nässe usw.) realistisch interagieren zu können. Blieben noch die 3D-Soundeffekte und der angekündigte Multiplayermodus (kooperativ, also keine Deathmatches) zu erwähnen, um den Fans den Mund wässrig zu machen: System Shock 2 ist seinem Vorgänger nicht weniger als einen neuen Genrestandard schuldig! (mt)



Alle Objekte sollen manipulierbar sein und realistisch mit der Umgebung interagieren

## System Shock 2

**HERSTELLER:** Looking Glass/Electronic Arts  
**GENRE:** 3D-Actionrollenspiel  
**ERSCHEINT:** 2. Jahreshälfte 1999

## Ego-Perspektive



Böse Gitarrenriffs und Synthi-Breitseiten, flackernde Lichter und das kranke Summen beschädigter Starkstromkabel. Unsichtbare Gegner huschen kaum hörbar hinter mir durch den scheinbar ausgestorbenen Gang. Die Powerpacks für das Nachtsichtgerät sind längst verbraucht, meine Augen versuchen verzweifelt, die Finsternis zu durchdringen. Schweiß auf den Händen, Angst im Kopf: Nie wieder hätte ich einen digitalen Feind so sehr wie damals Shodan!

Das Team um Warren Spector hatte mit System Shock ein meisterhaft ausbalanciertes Game zwischen Action, Abenteuer und Rollenspiel abgeliefert; läßt sich so was überhaupt wiederholen? Um nichtlineares Gameplay der ebenso gruseligen wie epochalen Art auf die Beine zu stellen, läßt man sich in Cambridge zumindest genügend Zeit: „Irgendwann 1999“, also vermutlich nicht vor Jahresende will Looking Glass den Titel veröffentlichen. Dann erst wird sich zeigen, ob man „Unreal“ & Co. wirklich alt aussehen lassen kann – oder ob System Shock 2 eingedenk des rasanten Fortschritts am Grafiksektor nicht selbst schon wieder alt aussieht, zumindest optisch.



# Abonnenten sind einfach *schneller!*

**DER NEUE TOP-RACER**  
(PCJ 2/99: Grafik 91%,  
Gesamturteil 80%) **gratis** für  
jeden neu geworbenen  
Abonnenten!





# ABO-BESTELLCOUPON

Als Dank für meine Empfehlung senden Sie mir bitte **Speed Busters**. Geschenkkomplänger und Abonnent dürfen nicht ein und dieselbe Person sein. Die Auslieferung der Prämie erfolgt, wenn das Abonnement bezahlt ist, an folgende Adresse:

Name / Vorname (des Werbers):

Straße / Hausnummer:

PLZ / Wohnort:

Schicken Sie bitte PC Joker Heft & Spiel ab der nächsterreichbaren Ausgabe für mindestens 1 Jahr per Post frei Haus an untenstehende Adresse:

Ich bezahle durch Bankabbuchung: ☐ Name / Vorname (des Abonnenten)

Kontainhaber:

Konto-Nr.: Straße / Hausnummer

Geldinstitut:

Bankleitzahl:

PLZ / Wohnort

Ich bezahle per Vorkasse: ☐ (Scheck oder Bargeld liegt bei)

Ich bezahle nach Rechnungserhalt durch Überweisung: ☐  
Postbank München, Konto-Nr. 444 714 806, BLZ 70010080

**Dotum / 1. Unterschrift**  
(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei PC JOKER, Joker Verlag, Lohner GmbH & Co., Henrich-Weg 4, 85598 Badlitz widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

**Dotum / 2. Unterschrift**

Bitte geben Sie bei Zahlung oder Korrespondenz immer Ihre Kundennummer an!



## Für jeden neuen Abonnenten

...den Sie für PC JOKER HEFT & SPIEL begeistern können, erhalten Sie **SPEED BUSTERS UMSONST!** Doch auch all jene, die sich selbst von Freunden oder Familienmitgliedern werben lassen, dürfen in die schicken 3D-Boliden des brandneuen Rennspiels von Ubi Soft einsteigen. Hauptsache, die Leute lassen Sie freiwillig ans Steuer...

Wie auch immer, als Joker-Abonnent hat man schon gewonnen: **SIE SPAREN MEHR ALS 15,- DM GEGENÜBER DEM EINZELKAUF** (nur 91,- DM\* anstatt der kiosküblichen 106,80 DM) und erhalten Monat für Monat die neuesten Spieletests, Previews, News und Lösungshilfen direkt an die Haustüre – portofrei und in aller Regel, noch ehe der Kiosk das Heft hat. Nicht zu vergessen die Begleit-CDs mit zumindest einer tollen Vollversion (oft sogar mehreren) plus den aktuellsten Demos, Patches, Videos und Goodies. Im Rennsport würde man da wohl von einem Start-Ziel-Sieg reden.

**ACHTUNG!** Prämienempfänger und Abonnent dürfen zwar nicht ein und dieselbe Person sein, doch können auch Nichtabonnenten (Freunde, Verwandte usw.) neue Leser werben! Bedingung ist lediglich, daß der neu geworbene Abonnent nicht bereits im letzten Jahr ein Prämienabo abgeschlossen hat.

\* Bei Lieferung ins Ausland: 100,- DM  
Bedingungen siehe Impressum

# Abonnieren einfach



ABSENDER

Name

Straße/Hausnr.

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Bitte mit  
1 Mark  
freimachen,  
falls Marke  
zur Hand

Antwortkarte

**JOKER VERLAG Labiner GmbH & Co.**

**ABO-VERWALTUNG**

**MAX-LOIDL-WEG 4**

**85598 BALDHAM**





Einfach  
Abo-Karte ausfüllen  
und einsenden an:

JOKER VERLAG  
Labiner GmbH & Co.  
MAX-LOIDL-WEG 4  
85598 BALDHAM

Haben Sie noch  
Fragen? Dann rufen  
Sie doch an:

08106/89 96 01  
Aboverwaltung:  
Petra  
Laubenberger



## Für jeden neuen Abonnenten

...den Sie für PC JOKER HEFT & SPIEL begeistern können, erhalten Sie **SPEED BUSTERS UMSONST!** Doch auch all jene, die sich selbst von Freunden oder Familienmitgliedern werben lassen, dürfen in die schicken 3D-Boliden des brandneuen Rennspiels von Ubi Soft einsteigen. Hauptsache, die Leute lassen Sie freiwillig ans Steuer...

Wie auch immer, als Joker-Abonnent hat man schon gewonnen: **SIE SPAREN MEHR ALS 15,- DM GEGENÜBER DEM EINZELKAUF** (nur 91,- DM\* anstatt der kiosküblichen 106,80 DM) und erhalten Monat für Monat die neuesten Spieletests, Previews, News und Lösungshilfen direkt an die Haustüre – portofrei und in aller Regel, noch ehe der Kiosk das Heft hat. Nicht zu vergessen die Begleit-CDs mit zumindest einer tollen Vollversion (oft sogar mehreren) plus den aktuellsten Demos, Patches, Videos und Goodies. Im Rennsport würde man da wohl von einem Start-Ziel-Sieg reden.

**ACHTUNG!** Prämienempfänger und Abonnent dürfen zwar nicht ein und dieselbe Person sein, doch können auch Nichtabonnenten (Freunde, Verwandte usw.) neue Leser werben! Bedingung ist lediglich, daß der neu geworbene Abonnent nicht bereits im letzten Jahr ein Prämienabo abgeschlossen hat.

\* Bei Lieferung ins Ausland: 100,- DM  
Bedingungen siehe Impressum



Wer „Das Rad der Zeit“ ein paar Jahre zurückdreht, stößt auf die Anfänge der gleichnamigen Fantasy-Saga von Robert Jordan – bislang acht extrem umfangreiche Romane sollten Legend genug Stoff für ein phantastisches Actionabenteuer liefern.

### Und sie dreht sich doch

Unter Fantasy-Fans sind die Bücher des amerikanischen Autors Robert Jordan auch hierzulande Kult, besonders die epische Mär vom Rad der Zeit. Hier durchleitet die Welt Zyklus um Zyklus, und auf die eine oder andere Art wiederholt sich die Geschichte immer wieder.

So beginnt der erste Band (1990 unter dem Originaltitel „Eye of the World“ erschienen) mit dem dritten Zyklus und einem Helden, der sich seiner bewegten Vergangenheit nicht erinnert: Nachdem Rand Al'Thor, genannt der „Drache“, den bösen Magier Shai'tan in ein unterirdisches Verlies sperren konnte, verfiel er dem Wahnsinn und richtete schlimme Verwüstungen an. Als sich das Rad der Zeit weitergedreht hatte, wurde Rand wiedergeboren und muß nun mit Schrecken feststellen, daß er offenbar dazu verdammt ist, erneut gegen Shai'tan zu kämpfen – was wieder verheerende Folgen für Land und Leute haben könnte...



Der Spieler wird sich zwischen vier Charakteren entscheiden dürfen – und damit auch für einen von vier verschiedenen Handlungssträngen

### Vom Buchregal auf die Festplatte

Tja, wer aus seinen Fehlern nicht lernt, ist dazu verdammt, sie zu wiederholen. Das wissen die altgedienten Adventure-Profis von Legend („Spellcasting 101“, „Leather Goddesses of Phobos“) auch ohne die Romanvorlage, weshalb der Spieler diese hier auch nicht kennen muß: Weil das Game chronologisch noch vor dem ersten Buch angesiedelt ist, können auch quasi unbelesene Abenteurer ihre Freude daran haben. Es wird von vier Helden handeln, die sich auf die gefährvolle Suche nach dem verschollenen Schlüssel zur Zelle des immerhin bereits eingekerkerten Shai'tan machen.

So verschieden diese Charaktere sind, so unterschiedlich sind auch ihre Motive. Wer also als weiblicher Zauberlehrling loszieht, will den Schlüssel nur zur Friedenssicherung an sich bringen, während man als treuer Anhänger des fiesen Häftlings natürlich dessen Befreiung im Sinn hat. Dritter im (Schlüssel-)Bunde wird der Führer eines Ritterordens im Götterwahn sein. Und die wahren Beweggründe des finsternen „Hound“ schließlich sollen selbst für den Spieler vorerst im Dunkeln liegen.

Was sich anhört wie ein Rollenspiel, sieht eher aus wie „Unreal“: Man durchstreift aus einer schicken Ego-Perspektive gezeigtes 3D-Terrain, das Kenner der Vorlage etwa als Tar Valon, den Stein der Tränen, oder als Amador identifizieren können – die einblendbare Karte macht das Reisen aber für jedermann leicht. Weniger leicht wird es sein, mit den



Auf dieser Landkarte wird man bis zu zwölf Lokationen bereisen können, überall warten je nach dem zuvor gewählten Protagonisten andere Aufgaben und Lösungen



### Der Mann am Zeitrad



Vom Physiker zum Erfolgsautor: Robert Jordan

Robert Jordan wurde 1948 als James Oliver Rigney jr. in Charleston/South Carolina geboren, wo er heute noch lebt. Seit 1977 hat sich der studierte Physiker ganz dem Schreiben gewidmet und unter den verschiedensten Pseudonymen Western und Fantasy-Romane verfaßt, darunter auch einige Conan-Abenteuer. Sein bekanntestes Werk ist aber der Romanzyklus zum „Rad der Zeit“, dessen bisher sieben Originalbände wegen ihres Umfangs hierzulande vom Heyne Verlag auf mehr als 20 Taschenbücher verteilt wurden. Das neueste der auf zehn Bücher angelegten Serie erschien 1998 unter dem Titel „The Path of Daggers“ – und steht seither auf der Bestsellerliste der New York Times.

Einheimischen klarzukommen, denn wer sich hier nicht unterhalten will, der will kämpfen. Ergo sprechen dann eben genretypische Waffen wie Schwert, Bogen, Armbrust oder magische Sprüche. Letztere kann allerdings nur die zauberhafte Dame ohne Gefahr für ihre geistige Gesundheit ins Feld führen. Und weil auch noch allerlei Rätsel um Fundstücke und Schalter warten, sollte man schon alle seine Sinne beisammen haben.

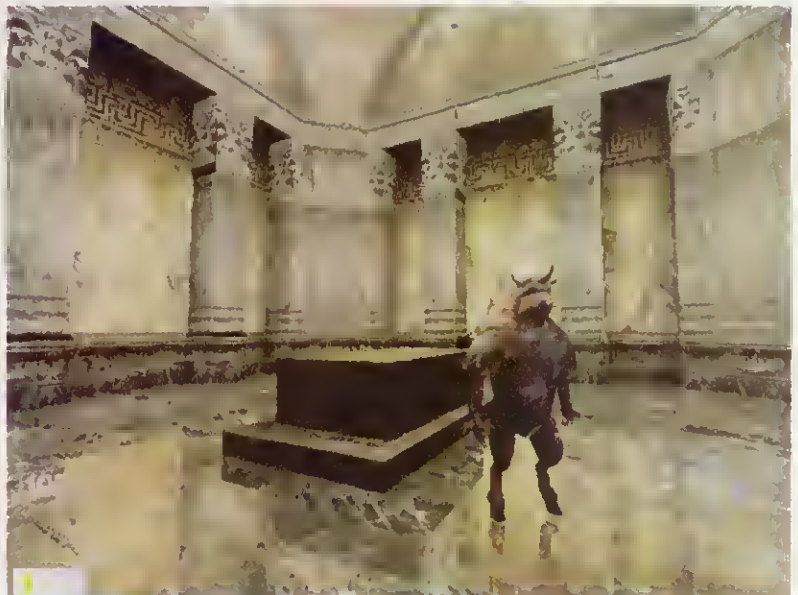
### Real, unreal, Unreal

Der Vergleich mit „Unreal“ kommt nicht von ungefähr, denn die hiesige Optik basiert auf der Grafiken-Engine dieses Genrehighlights. Zu erwarten sind daher hohe Hallen, modrige Kerker und enge Gassen voller farbenfroher Lichtquellen, Nebelbänke und geglätteter Texturen in 24 Bit Farbtiefe – ein 3D-Beschleuniger im Rechner (unterstützt werden 3Dfx-Modelle, OpenGL sowie Direct3D) wird vorausgesetzt. Das akustische Aufgebot wird von zarten Flötentönen bis hin zu keltisch anmutenden Rock-Melodien reichen; dazu gesellen sich natürlich Soundeffekte satt.

Innovativer sollen die Multiplayer-Optionen ausfallen, denn mit gängigen Modi wie „Deathmatch“ oder „Capture the Flag“ will es Legend nicht bewenden lassen. Vielmehr wird sich eine vorläufig noch unbekannte Anzahl an Spielern auch als Burgherren betätigen und den Weg zum Herz ihrer Anlage mit Fallen spicken dürfen – hier läßt allenfalls Bullfrogs „Dungeon Keeper“ grüßen. Bis zum Release noch in diesem Frühjahr soll außerdem ein mitgelieferter Level-Editor etwaige Nachschubprobleme bereits im Vorfeld beseitigen. Über dessen Bedienkomfort, die Steuerung im allgemeinen und die Systemvoraussetzungen im speziellen informiert also hoffentlich schon in einer der kommenden Ausgaben ein Test. (rf)



Des einen Freund, des anderen Feind: Auch die CPU-gesteuerten Charaktere behandeln jede der vier „Schlüsselfiguren“ anders



Gewagte Architektur und verspielte Effekte aus der „Unreal“-Engine

### The Wheel of Time

HERSTELLER:	Legend Entertainment
GENRE:	3D-Actionabenteuer
ERSCHEINT:	2. Quartal 1999

Was tut ein Gesetzhüter mit Motivationsproblemen? Ganz einfach, er wird Undercoveragent! In wenigen Wochen kann es ihm der actionhungrige Spieler nachtun und das organisierte Verbrechen auf seinem PC infiltrieren – als Fluchtfahrer einer Gangsterbande in Muscle-Cars der 70er Jahre.

Exakt 44 Missionen wird einem der Boß aufs Auge drücken. Mal muß man nach einem Banküberfall die Polizei abhängen, mal sämtliche Fensterscheiben einer konkurrierenden Restaurantkette zertrümmern oder einfach nur eine Schwangere ins Krankenhaus kutschieren. Langsamer darf es der Driver nur selten angehen, etwa, wenn ein anderer Wagen unbeachtet zu beschatten ist. Befahren werden die Straßen von San Francisco, New York, Miami und Los Angeles, wobei die vier Städte am Monitor der Realität erstaunlich nahe kommen – die Texturen der Gebäude entstammen Originalfotos, und selbstverständlich trifft man auf alle örtlichen Sehenswürdigkeiten wie z.B. die Golden Gate Bridge in LA.

In den 40 bis 50 Kilometern Straßennetz pro Szenario wird man sich völlig frei bewegen können. Das gilt freilich auch für die Cops, denen nahezu jedes Mittel recht ist, um den Fluchtwagen zu stoppen. Wenn die Straßensperre ihren Zweck da nicht erfüllt, wird eben gerammt –

notfalls mit mehreren Fahrzeugen und von allen Seiten gleichzeitig. Doch der Spieler greift zur Handbremse und entkommt mit spektakulären Slides, quietschenden Reifen und abfallenden Radkappen. Um Fußgänger brauchen sich hier schließlich selbst die Agenten der BPPS nicht zu sorgen, die springen nämlich rechtzeitig zur Seite.

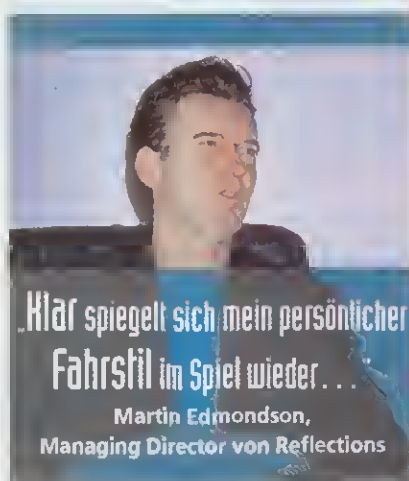
Was wir bisher von dem Programm zu Gesicht bekommen haben, sieht so gut aus wie sich das Gameplay anhört: Die Replayfunktion bietet frei platzierbare Kameras, die Steuerung (derzeit nur via Tastatur) vermittelt Rasanzen. Allein die am Horizont plötzlich aufpoppenden Gebäude wirken etwas störend. Aber bis zum Test in der nächsten Ausgabe haben die Programmierer ja noch ein bißchen Zeit für Feintuning. Dann wird sich auch zeigen, ob die vorerst nur probeweise implementierten Polizeihubschrauber noch mit von der Partie sind. (mh)

# DRIVER

„Destruction Derby“, Massenkarambolagen und Reflections, diese drei Begriffe gehören untrennbar zusammen. Denn auch mit ihrem nächsten Titel will die britische Software-Schmiede wieder leckeren Blechsalat anrichten.



Rasen wie einst Ryan O'Neal im gleichnamigen Film, spektakuläre Blechduelle mit der Polizei inklusive



Vier US-Metropolen werden mit je 40 bis 50 Kilometern Straßennetz im Spiel wiederzuerkennen sein



Reflections gibt Gas: 35 Grafiker, Programmierer und Beta-Tester im Endspurt

## Driver

<b>HERSTELLER:</b>	Reflections/GT Interactive
<b>GENRE:</b>	Rasante 3D-Autohatz
<b>ERSCHEINT:</b>	März 1999



18. - 24. 3. 1999

**CeBIT  
HANNOVER**

Besuchen Sie uns in  
**Halle 9, Stand A62**  
Halle 21, Stand D24,  
Special: CAD

# Jetzt kommt's ganz dicke ...



Ausgabe 1/99

**TOP 10  
PLATZ 1**

Ausgabe 1/99



## ... Voodoo-Power in 2D/3D!

Mit der Grafikpower der **VICTORY II** von ELSA wird all Ihren virtuellen Gegnern Angst und Bange: Mit dem Grafikchip Voodoo Banshee, sattem 16 MB SGRAM und vollem Glide- und Direct3D-Support zeigen Sie Ihren Herausforderern in brillanter und perfekt beschleunigter Form völlig unmißverständlich, wer der Chef im Ring ist! Egal, ob Sie sich nun im Deathmatch bei Unreal, in den Playoffs bei NHL 99 oder auf der Zielgeraden bei MotoRacer 2 befinden.

**269,00 DM**  
unverl.



inkl. Vollversionen  
**NEED FOR SPEED III**  
und **RECDIL**

# ELSA VICTORY II

Die ganze Voodoo-Power in 2D/3D

**ELSA**

# DIE 24 STUNDEN VON LE MANS

Die 24 Stunden von Le Mans, das ist Renntradition pur – seltsam eigentlich, daß der französische Motorenmarathon zwar schon vor Jahren (mit Steve McQueen) verfilmt, aber bis heute noch nie verソフトet wurde. Doch bei Infogrames wird das soeben nachgeholt!

Unter Aufsicht des großen Publishers aus Frankreich schrauben die englischen Entwickler von Eutechnyx (klingt irgendwie gallisch...) an einer Simulation, die neben dem originalen Circuit de la Sarthe noch vier fiktive Geschwisterkurse auffahren soll. Im April wird sich die Startflagge senken, optional auch zu kürzeren Läufen: Wer nicht gleich die ganzen 24 Stunden am Stück durchrasen möchte, kann sich per Speicherfunktion eigene Etappenziele setzen. Dazu wird man auf allen Strecken um Punkte für den Weltmeistertitel fahren oder einfach bloß gegnerlose Trainingsrunden drehen können.

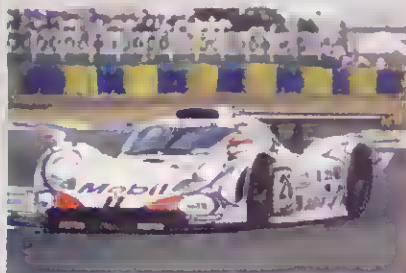
Um volle Authentizität zu gewährleisten, arbeiten die Digi-Mechaniker von Eutechnyx eng mit den Le Mans-Organisatoren (L'Automobile Club de l'Ouest, kurz ACO) sowie Porsche, Mercedes, BMW, Panoz und den anderen teilnehmenden Teams zusammen. Schließlich soll am Monitor bis hin zur Fahrphysik alles so real wie nur irgend möglich wirken. Unfälle etwa werden abhängig von Tempo, Aufprallwinkel und den betroffenen Materialien unterschiedlich verlaufen. Die anschließend eventuell veränderte Aerodynamik des beteiligten Boliden beeinflusst das Fahrverhalten genauso wie der Tankinhalt oder der Zustand der Reifen. Als Pilot gilt es außerdem, per Telemetrie aktuelle Daten über das Auto zu sammeln und die so gewonnenen Erkenntnisse bei Boxenstopps und sonstigen Arbeiten an Getriebeabstimmung, Bodenfreiheit oder Spurweite umzusetzen. Wem so viel Realismus zu weit geht: Auch ein Arcademodus für schnörkellose Instantfahrten ist angekündigt, genau wie Netzwerk-Racing für bis zu acht Teilnehmer pro Rennen. Da ein leistungsfähiger 3D-Beschleuniger (der Hersteller empfiehlt Voodoo 2-Boards) vorausgesetzt wird, braucht man sich um detailliert ausgestaltete Kulissen und einen realitätsnah animierten Fuhrpark wohl nicht zu sorgen. Unsere Sorge gilt daher eher der Steuerung und dem Sound, denn diese beiden Features werden wir erst nach ausführlichen Testfahrten wirklich beurteilen können. Aber mit etwas Glück machen wir Le Mans schon unsicher, während Sie gerade diese Zeilen lesen. (rl)

40 Boliden aus den Rennen der Jahre '97 bis '99 gehen ab April an den Start



### Faszination Le Mans

Das nordfranzösische Le Mans ist seit 1923 Austragungsort eines der härtesten Automobilrennen überhaupt: Der 24 Stunden dauernde Marathon am Rundkurs verlangt Mensch und Maschine das Letzte ab. Charakteristisch für die frühen Jahre war der sogenannte **Le Mans-Start**,



bei dem die Fahrer etwa 40 Meter von ihren Autos entfernt warteten. Sobald das Signal ertönte, mußten die Jungs quer über die Piste zu ihren Boliden sprinten, ins Cockpit hüpfen, den Motor starten und Gas geben. Heute wird die Startaufstellung (etwa für das nächste Rennen am 12. Juni) in Trainingsläufen ermittelt.

Es nehmen zwei Fahrzeugkategorien teil: speziell für Le Mans gebaute, unverkäufliche und häufig offene Prototypen sowie optisch seriennahe GTs. Den **TWR Porsche GT1** als Le Mans-Sieger '98 (mit Laurent Aiello, Alan McNish und Stefano Ortelli am Steuer) gibt es im fast originalen Racingtrimm auch zu kaufen.



Reflektierende Scheiben, Lichteffekte, bis ins Detail ausgearbeitete Kulissen und schwungvoll animierte Chassis setzen einen 3D-Beschleuniger voraus



Beinharte Positionskämpfe, Tag- und Nachtwechsel, dazu manchmal noch Regen – für Sonntagsfahrer ist Le Mans das falsche Pflaster



Im 24-Stunden Modus zählen Ausdauer und Boxenarbeit, im Arcaderennen eher Zweikampfstärke

Massif Central

### Die 24 Stunden von Le Mans

**HERSTELLER:** Eutechnyx/Infogrames  
**GENRE:** Rennsimulation  
**ERSCHEINT:** April 1999

### „Wir haben ein paar geniale Ideen!“

**Z:** Die 24 Stunden von Le Mans, das ist Rennhistorie. Wie wollen Sie diese lange Tradition adäquat in Bits und Bytes gießen?

**KS:** Wir planen zum Beispiel ein umfangreiches Lexikon mit der kompletten Geschichte dieser Veranstaltung. Außerdem haben wir ziemlich geniale Ideen, wie wir Story und Racing verbinden – so genial, daß ich hier noch nichts darüber verraten darf, denn der Feind liest womöglich mit!



(Kev Shaw von Eutechnyx)

**Z:** Verraten Sie uns wenigstens, welcher Le Mans-Jahrgang simuliert wird?

**KS:** Weil wir eine sehr umfassende Le Mans-Lizenz haben, können wir unter anderem alle realen Namen und Boliden der Jahre '97 bis '99 verwenden. Der Spieler entscheidet dann selbst darüber, welche 20 Fahrzeuge mit welchen Piloten er jeweils am Start sehen will.

**Z:** Nun ist Eutechnyx ja zumindest vorläufig noch kein berühmtes Entwicklungsteam – fühlen Sie sich der Aufgabe wirklich gewachsen?

**KS:** Auf der Playstation haben wir uns mit „Total Drivin“ immerhin schon einen Namen gemacht. Wir kennen das Genre also und haben einige sehr begabte Leute im Team, die vor allem das physikalische Modell auf Realismus trimmen. Es sollte uns also gelingen, Komplexität mit Fahrspaß zu kombinieren und so die benzingeschwängerte Atmosphäre voll rüberzubringen. Unterstützend erhalten wir ausführliches Datenmaterial des Le Mans-Veranstalters ACO und der teilnehmenden Teams. Nö, das wird schon!

# JAGGED ALLIANCE 2

Sir Techs neue Söldner sind noch in der Programmierkaserne, da haben voreilige Kollegen von uns bereits einen Test gedruckt – ein Beweis dafür, wie sehnlich diese kultige Mixtur aus Strategie und Rollenspiel von den Fans erwartet wird. Wir haben dennoch kühlen Kopf bewahrt und berichten vorab über die vielen Neuerungen gegenüber dem Vorgänger.



Das sehenswerte Renderintro bleibt die Ausnahme; alle Zwischensequenzen werden in der spieleigenen Iso-Graphik ablaufen



Die neue Grafikengine ermöglicht detailliert und individuell gestaltete Charakter-sprites – oben zum Vergleich der Vorgänger in groben 256 VGA-Farben

## Zurück zu den Wurzeln

Im Jahr 1995 bewiesen die kanadischen Macher der klassischen „Wizardry“-Serie, daß sie mehr als nur das Rollenspiel im Kopf haben – woraus sich in „Jagged Alliance“ wiederum ganz neue Perspektiven für Strategen ergaben: Einheiten waren plötzlich nicht mehr nur austauschbares Kanonenfutter, sondern einmalige, unersetzliche Individuen. Um die Insel Metavira vom Oberbösewicht Santino zu befreien, mußte eine Truppe von bis zu acht Mietsoldaten durch rundenbasierte Kämpfe geführt, ausgerüstet, gepflegt, umsorgt und natürlich auch bezahlt werden. Kluge Entscheidungen bei der Auswahl des nächsten Kampfschauplatzes, taktisches Geschick am Schlachtfeld, ein psychologisches Händchen bei der Zusammenstellung des Teams sowie die rollenspieltypische Entwicklungsfähigkeit von dessen facettenreich schillernden Mitgliedern sorgten für ein bisher nicht gekanntes Spielerlebnis.

Ein Jahr später folgte „Deadly Games“, war allerdings mehr Expansion-Pack mit Multiplayer-Option als eigenständiges Spiel. Die fehlende Storyline und das auf Taktik konzentrierte Konzept reichten quasi gerade mal zu einem „Jagged Alliance 1 1/2“ – vielleicht, weil sich Sir-Tech die Optimierung der Gameplay-Tugenden des Originals für das offizielle Sequel aufsparen wollte. Und auch hier dreht sich wieder alles um die Befreiung eines Landes: Deidranna, die despotische Diktatorin von Arulco, soll gestürzt, einem Trupp Widerstandskämpfer auf die Sprünge und dem rechtmäßigen Regenten auf den Thron geholfen werden. Dafür sind diesmal an die 200 Sektoren zu erobern; eine beachtliche Steigerung gegenüber den 60 im auch nicht gerade schmalbrüstigen Teil eins.

## Schönheit allein genügt nicht

Auf den ersten Blick fällt die neue Grafik angenehm auf: hochaufgelöste SVGA-Grafik in Highcolor aus der Iso-Perspektive. Auch die Animationen der Söldner haben gewonnen, denn die Jungs flanken jetzt elegant über Hindernisse, erklettern Dächer, robben und schleichen – mehr taktische Möglichkeiten sind der willkommene Nebeneffekt. Die individuelle Optik der Figuren macht Frauen endlich als solche erkennbar, und das nicht nur in den handgemalten Porträts der Rekrutierungs- und Charakterbildschirmen. Der Unterschied zwischen Kraftmeier und Spargeltarzan ist auch in der Spielgrafik gut zu erkennen, dazu noch die aktuelle Bewaffnung. Die dynamischen Lichteffekte sind hier ebenfalls mehr als Blendwerk, sollen sie



doch Missionen während der Dämmerung oder Nacht ermöglichen. Wo für die Kämpfe im Vorgänger der wohlverdiente Feierabend begann, werden sie hier also oft erst richtig ran müssen, denn auch der Feind leidet offenbar unter Schlafstörungen und nutzt die Dunkelheit für Attacken. Da heißt es Deckung suchen, aber die richtige: Zersplitterndes Glas visualisiert die mangelhafte Eignung von Fensterscheiben als Schutz vor Geschossen jeglicher Art, massive Baumstämme dagegen halten selbst MG-Feuer stand. Und wer sich hinter einer Holztüre verschanzt, sollte es besser nur mit einem Messerwerfer zu tun haben...

### Charakterschweine

Veteranen werden altbekannte Gesichter entdecken, denn ein Großteil der vertrauten Kämpfer wartet auch in Jagged Alliance 2 wieder darauf, „gebucht“ zu werden. Je nach Fähigkeiten und Erfahrungsniveau variiert dann einmal mehr die Besoldung. Und auch der Humor soll wieder nicht zu kurz kommen: Die Damen und Herren der Lach- und Schießgesellschaft bringen witzige Sprachsamples mit, die dazu beitragen, sie zu echten Persönlichkeiten zu machen. Sprecher u.a. aus Japan, Spanien, Italien, Dänemark, Südamerika und Rußland werden dabei für nie gehörte Schattierungen der deutschen Grammatik sorgen. Zwei neue Fähigkeiten ergänzen den Charakterscreen: Führungsqualität und Stärke lassen den Pool der entwicklungsfähigen Talente auf zehn anwachsen, dazu kommt noch ein neues Moralsystem. Und endlich werden (über die Be-



In den Nacht- und Untergrundmissionen kommen die dynamischen Beleuchtungseffekte voll zur Geltung



In den Dialogen stehen keine konkreten Phrasen, sondern die Grundausrichtung der Antwort zur Auswahl – also freundlich, aggressiv usw.



### Typen



**Iwan ist ein ganz Harter:** Im Verwundungsfall bittet er um Vodka und Whiskey!



**Kirk hat eine Insektenphobie,** was je nach Einsatzgebiet sein technisches Genie nutzlos macht



**Vor Foxys sexy Stimme sei gewarnt:** Die feurige Lady schießt so scharf wie sie aussieht



**Ice ist ein hervorragender Allrounder,** sein Rap sind die Feuerstöße einer AK 47



**Kyle ist der „Unsichtbare“** – der Gegner bemerkt ihn erst, wenn es zu spät ist



Das flexible Inventar befindet sich jederzeit zugänglich in der unteren Screenleiste



Auf der strategischen Karte werden die Einsätze geplant: Links weist man den Söldnern Aufgaben zu, unten können alle Dialoge nochmals abgerufen werden

Dieser Zeitgenosse sieht nicht wie ein Einheimischer aus – er gehört wohl zur Überraschungsparty, die Sir Tech vorbereitet hat



### Fakten

- \* über 200 zu erobernde Sektoren
- \* nichtlineares Gameplay mit zahllosen Subquests
- \* insgesamt 150 Charaktere mit 6.000 Zeilen deutscher Sprachausgabe
- \* mehr als 50 Söldner mit individuellen Persönlichkeiten
- \* Generierung eigener Einheiten möglich
- \* Iso-Grafik mit Höhenstufen und realistischen Feuerlinien

antwortung von Multiple-choice-Fragen zum gewünschten Profil) auch eigene Haudraufs generiert werden können! In Verbindung mit den persönlichen Eigenheiten jedes Mietsoldaten wie Angst vor Wasser oder Dunkelheit, psychopathischen Wutanfällen oder Haß gegen andere Mitglieder des Teams erhöhen sich die Rollenspielanteile damit nochmals drastisch. Um so mehr, als Arulco von zahlreichen Nicht-Spieler-Charakteren bevölkert wird. Diese geben Tips oder Aufträge zu Subquests wie die Befreiung von Gefangenen, Geleitmissionen und das Sichern von Nachschubrouten.

### Alte Tugenden, neu gestählt

Während die Erforschung des Geländes in Echtzeit über den Monitor geht, wird Jagged Alliance 2 in einen Rundenmodus schalten, sobald sich Gegner nähern – eine gute Nachricht für alle, die die taktischen Raffinessen des klassischen Kampfsystems über Aktionspunkte zu schätzen wissen. Frohe Kunde auch, daß jederzeit Spielstände angelegt werden können und den Befreien von Arulco somit die langwierigen Wiederholungen kompletter Abschnitte wie damals auf Metavira erspart bleiben. Das intuitiv zu bedienende Interface soll überdies die Wahl der Waffen bzw. geeigneten Ausrüstungsgegenstände vom Brecheisen bis zum Minensuchgerät erleichtern.

Per Shortcuts oder Mausklick wird die Übersichtskarte des aktuellen Sektors oder das taktische Tableau mit Darstellung des gesamten Landes aufgerufen. Hier legt der Spieler dann die Strategie fest: Welcher Sektor wird als nächstes in Angriff genommen, welche Stadt ist von Bedeutung, welche Mine gilt es, zu erobern? Besagte Minen werden deshalb benötigt, weil gestandene Söldner eben für Bares, nicht für gute Worte kämpfen. Freilich brauchen nicht alle rund 200 Sektoren eingenommen werden, um erfolgreich zu sein – das nichtlineare Gameplay sorgt für immer wieder neue Spielverläufe. Daher ist es wohl auch mit dem geschicktesten Ausschalten strategisch wichtiger Nachschubrouten des Feindes nicht getan, denn Überraschungen werden garantiert. Darunter auch unheimliche Begegnungen der dritten Art mit Kreaturen nicht von dieser Welt. Na, denn: Auf ein Wiedersehen zum ausführlichen Test der tatsächlichen Endversion im nächsten Heft; Arulco zählt auf Sie! (mt)

### Jagged Alliance 2

<b>HERSTELLER:</b>	Sir Tech/Topware
<b>GENRE:</b>	Strategie-Rollenspiel
<b>ERSCHEINT:</b>	April 1999

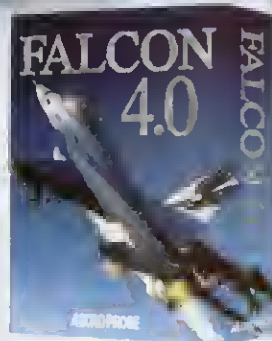


# FALCON™ 4.0

DAS NEUE REFERENZ-PRODUKT UNTER DEN FLUG-SIMULATIONEN



**FALCON 4.0** setzt neue Maßstäbe, von PC-Entwicklern umgesetzt und von Kampfpiloten auf Realitätsnähe getestet. Die F-16C in der Version Block 50/52 ist das wohl vielseitigste Jagdflugzeug, unübertroffen im Kampf gegen Luft- und Bodenziele! Lernen Sie die Falcon in zahlreichen Trainingsmissionen kennen, meistern Sie Luftkämpfe im Soforteinsatz und zeigen Sie Ihr ganzes Können in dynamischen Echtzeit-Kampagnen über der koreanischen Halbinsel.



92%



95%



9/10



9/10



88%



90%



89%



92%

CO-RO

**MICRO PROSE**

[www.microprose.com](http://www.microprose.com)

© 1998 Hasbro Interactive und MicroProse, Inc. Alle Rechte vorbehalten. MICROPROSE, FALCON, HASBRO INTERACTIVE, das HASBRO INTERACTIVE Logo und FALCON 4.0 sind Warenzeichen von Hasbro beziehungsweise den dazugehörigen Firmen. MicroProse ist eine Tochtergesellschaft von Hasbro. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.

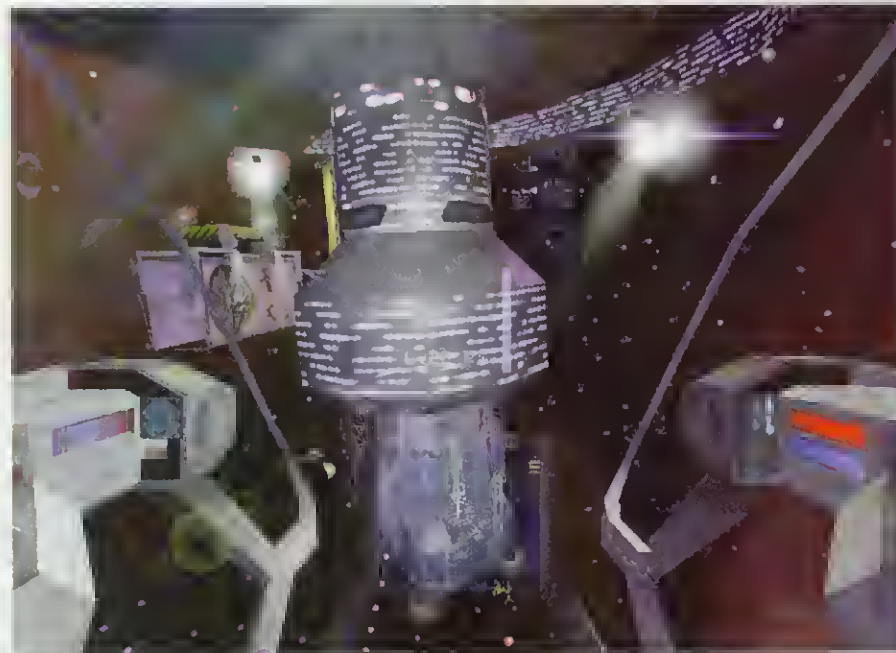
Produktinfo 023



## BEYOND THE FRONTIER



Auch Intro und Zwischensequenzen werden in Echtzeit berechnet

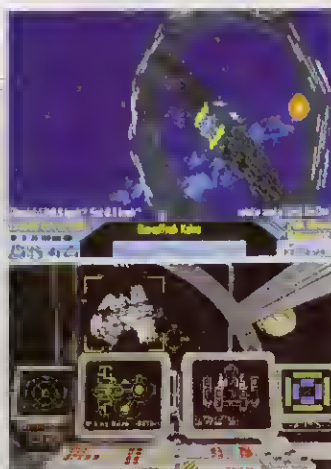


Um Funkverkehr und Andockmanöver kümmert sich auf Wunsch ein Autopilot

### Genre-Elite im Elite-Genre

Die Idee eines frei erforschbaren Universums voller Handlungsmöglichkeiten ist nicht neu: Bereits vor 15 Jahren schuf David Braben für „Elite“ satte 2.000 Gestirne auf dem C-64. Er erweiterte das Konzept im Nachfolger *Frontier* erfolgreich um Planetenlandungen, scheiterte mit „Frontier: First Encounters“ dann aber an einer nicht mehr zeitgemäßen Benutzerführung.

Die Popularität ähnlich gestrickter Space Operas brachte anno 1993 mit *Privateer* einen weiteren, allerdings stark actionlastigen Höhepunkt hervor. Doch auch bei Origin vermochte der vier Jahre später veröffentlichte Nachfolger den Erfolg nicht zu wiederholen. Die Zukunft der Zukunft liegt in den Händen des „Wing Commander“-Schöpfers Chris Roberts, der bis zur Jahrtausendwende Freelancer fertiggestellt haben will – u.a. mit massivem Multiplayer-support für über 100 Spieler.



Der Countdown läuft, spätestens bis Ende März will Egrosoft die vielleicht ehrgeizigste Spieleproduktion aus Deutschland an den Start gebracht haben. Ein letzter Check: 3D-Action, Space-Strategie und Handelsimulation – alle Systeme liegen im grünen Bereich.

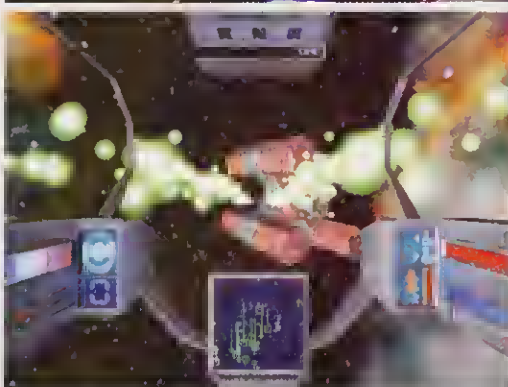
Freunden der klassischen Space Opera zeigt der Untertitel die Marschrichtung auf: X will noch einen Schritt weiter gehen als einst das populäre „Elite 2 – Frontier“. Das Game entläßt den Spieler in ein riesiges Universum voller fremder Rassen, interessanter Technologien und Handelsgüter, auf daß er nach und nach sein eigenes Imperium aus Fabriken und einer Raumflotte errichte. Alternativ dazu werden Karrieremöglichkeiten für Söldner und Piraten offeriert – an Schlachten und den dafür nötigen Lasern, Raketen und Schilden soll es gegen Bares nicht mangeln. Fremde Raumschiffstypen wird man zwar nicht selbst steuern, wohl aber zu Transport- bzw. Eskortzwecken zukaufen dürfen. Insgesamt werden über 100 verschiedene Kampf- und Handelsschiffe sowie gigantische Militärkreuzer die durch Sprungtore vernetzten X-Systeme bevölkern. Bis zu 10.000 fliegende Einheiten sollen sich alles in allem im virtuellen Vakuum tummeln, wovon ein beachtlicher Teil auf sechs Alienrassen entfällt. Daraus ergeben sich ganz zwanglos die schönsten Schlachten im Stil von „Wing Commander“ – zumal die grafische Darstellung einen 3D-Beschleuniger voraussetzt und auch bis an die Grenzen des technisch Möglichen ausreizt. Für mehr als 20 gängige Karten mit Direct3D-Kompatibilität existieren schon spezielle Programmeinstellungen, um jeweils optimale Licht- und Transparenzeffekte zu erzielen. Dazu werden 3D-Surroundsysteme unterstützt, Force-Feedback-Sticks sowie die 3D-Now-Features von AMD-Rechnern.

Vorläufig nicht geplant ist jedoch ein Multiplayermodus. Vorläufig deshalb, weil Mehrspieleroptionen mit Erweiterungs-CDs und in der bereits angedachten Fortsetzung nachgereicht werden sollen. Zunächst sollte die X-treme Handlungsfreiheit in einem schier unendlichen PC-Universum auch ohne menschliche Konkurrenten bzw. Handelspartner für ein Spielerlebnis der X-traklasse genügen, so die Designer. Ob das Konzept aufgeht, wissen unsere Testpiloten hoffentlich bereits zur nächsten Ausgabe. (mz)





Damit im Explosionsfeuerwerk nicht die Übersicht verloren geht, wird das Radar (Mitte) bis zur Endversion noch verbessert



Wer größere Installationen wie diese Solaranlage attackiert, steht ganz oben auf der intergalaktischen Abschußliste



Selbst auf Asteroiden wird der Spieler Förderanlagen errichten und Handel treiben dürfen



Bernd Lehahn, Spieldesigner bei Egosoft

### „Unser Spiel braucht keine Vorbilder!“

? Laut Ankündigung hätte X schon zu Weihnachten auf dem Gabentisch liegen sollen, warum die Verspätung?

BL: Einerseits soll der Titel international zeitgleich vermarktet werden, andererseits hat unser Distributor Funsoft aber kürzlich mit THQ fusioniert. Wir haben die daraus resultierende Verzögerung für Detailverbesserungen genutzt, was ihr schon in den nächsten Wochen anhand einer Testversion überprüfen könnt.

? Sollen wir lieber die Händler oder die Jäger unter unseren PC-Raumfahrern an die Startrampe schicken?

BL: Am besten beide, denn das X-Universum wird dem Spieler ja genau die Freiheit geben, sich entsprechend seiner eigenen Vorlieben auszutoben. Wir haben dazu die Gleichung „X = 1/4 Handel + 1/4 Kampf + 1/4 Aufbau + 1/4 Taktik“ aufgestellt – eine Rechnung, die auch mit individuell veränderten Werten aufgehen sollte.

? Daß sich das Gameplay grob am Genreklassiker „Elite“ orientiert, ist also unstrittig. Gibt es auch bei der grafischen Gestaltung bekannte Vorbilder?

BL: Ich vermute mal, die Frage zielt auf die Jumpgates ab, welche auf früheren Screenshots tatsächlich an die TV-Serie „Babylon 5“ erinnerten. Das haben wir inzwischen zwar geändert, doch bei der gebotenen Vielfalt an Stationen und Schiffen lassen sich Ähnlichkeiten mit bereits existierenden Spielen und/oder Filmen natürlich kaum vermeiden. Generell gilt jedoch, daß sich unser Game nicht hinter irgendwelchen „Vorbildern“ zu verstecken braucht!



### 1 X – Beyond the Frontier

HERSTELLER:	Egosoft/THQ
GENRE:	Space Opera
ERSCHEINT:	1. Quartal 1999



BEREITS ERHÄLTLICH



[www.lucasarts.com/products/rogue](http://www.lucasarts.com/products/rogue) • [www.starwars.com](http://www.starwars.com) • [www.thq.de](http://www.thq.de)

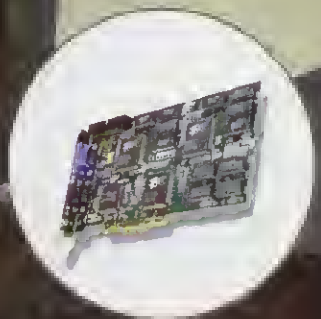
Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111

© Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used under authorization. Herstellung und Vertrieb durch THQ.



SIE WURDEN AUSGEWÄHLT,  
DIE ROGUE STAFFEL  
IN DEN KAMPF GEGEN  
DAS IMPERIUM  
ZU FÜHREN.

HIER IST IHRE ZUGANGSKARTE



# STAR WARS ROGUE SQUADRON™ 3D

Ihre Zugangskarte? Eine 3D-Beschleunigerkarte, natürlich! Dies ist die notwendige Hardware, wenn Sie in dem brandneuen Star Wars Action-Spiel Rogue Squadron 3D bestehen möchten. Tauchen Sie ein in die Rolle von Luke Skywalker, dem Anführer dieser Elitestaffel, und fliegen Sie eine Vielzahl gut bewaffneter Raumjäger. Egal ob im X-Wing, Y-Wing, A-Wing oder Schneegleiter - Sie können in über 15 Missionen (Tag und Nacht) Ihr Feuer auf das Imperium eröffnen. Zerstören Sie unter anderem AT-ATs, TIE Fighter und Fähren des Imperiums, Schnallen Sie sich an - Es wird der Kampf Ihres Lebens.



BENÖTIGT  
**3D**  
BESCHLEUNIGER



# SID MEIER'S ALPHA CENTAURI

A BRIAN REYNOLDS DESIGN

Ein neuer Hit von Sid, dem Altmeister der innovativen Spielkonzepte. Seine Sternenstrategie beginnt da, wo der Klassiker „Civilization 2“ einst endete – bei der Eroberung des Weltraums. Doch die Zukunft der Menschheit wurzelt hier unübersehbar in der Vergangenheit...



Die Unity in einer der prächtigen Rendersequenzen, die im krassen Gegensatz zur altbackenen Spielgrafik stehen



Die Wahlen zum planetarischen Rat sind eines der belebenden Spielelemente im Unterschied zu Civ 2

Render- und Video-  
sequenzen unterstreichen  
eindrucksvoll  
große Ereignisse  
wie Durchbrüche  
in der Forschung



n, for in his heart he dreams himself your n

## Die neue Welt

Das Kultspiel „Civilization 2“ gipfelte ja im Aufbruch des UN-Schiffes Unity zu den Sternen. 20 Jahre war der Raumkreuzer seither unterwegs, an Bord die Vertreter der sieben maßgeblichen Fraktionen unserer Zivilisation – kalt kalkulierende Wissenschaftler, ökologisch oder religiös ausgerichtete Idealisten und pragmatische Kapitalisten. Doch eines Tages wird die Unity von einem Asteroiden gerammt, der Kapitän ermordet, und jede der Parteien schnappt sich ein Landungsboot, um ihre eigene Kolonie auf einem erdähnlichen Planeten im System Alpha Centauri zu gründen.

Mit der neuen Heimat ist auch die Bühne für eine Wiederholung des alten Stücks gefunden: Jeder der „Glorreichen Sieben“ strebt nach Machtfülle für seine

Fraktion, sei es in friedlicher Koexistenz oder durch Krieg. Freilich kann auf Dauer selbst der Bravste nicht in Frieden taktieren, wenn's dem bösen Nachbarn nicht gefällt.

## Der Aufbau

Spieloptionen und Menüstruktur hat Sid Meier praktisch 1:1 aus seinem Bestseller von 1992 bzw. dessen 96er-Nachfolger übernommen; die Größe der zu besiedelnden Welt kann in fünf Stufen bestimmt werden. Der Schwierigkeitsgrad läßt sich gleich sechsfach regeln, wobei sich für jede der sieben Parteien noch spezifische Vor- und Nachteile ergeben. So muß die soziale Stabilität eines eher diktatorisch ausgerichteten Regimes etwa mit Abstrichen in der Produktion von Industriegütern erkauft werden. Auch die Ag-

gressivität der CPU-gesteuerten Mitbewerber unterliegt der Kontrolle des Spielers. Nach der Landung wird Zug um Zug die zunächst abgedunkelte 3D-Isokarte erforscht; Symbole in der Landschaft (z.B. für Nahrungsvorkommen oder Bodenschätze) weisen auf günstige Stellen für neue Ansiedlungen hin. Stößt man auf Versorgungscontainer, darf mit neuen Fahrzeugen oder Boni für Energie, Moral usw. gerechnet werden – der hiesige Ersatz für die neutralen Dörfer aus „Civilization“. Nach und nach können die Städte mit bis zu 38 Spezialgebäuden ausgebaut werden: Kraftwerke, Laboratorien, Baumschulen und Gartenanlagen, aber auch Beamttore zwischen den Basen und vieles mehr. Die besonderen Eigenschaften jedes Bauwerks weisen dabei Wechselwirkungen mit allen anderen Entwicklungen in der Gesellschaft auf. Selten waren



### Pro & Kontra



- komplexes Gameplay mit hohem Suchtpotential
- durchdachte Detailverbesserungen im Vergleich zu „Civ 2“
- feinstufig automatisierbare Städteverwaltung
- in vielen Parametern an individuelle Bedürfnisse anpaßbar
- sehr umfangreiche Hilfsfunktionen, gutes Tutorial



- sehr altbackene Präsentation
- für Einsteiger unübersichtliche Menüstruktur



etwa die Zufriedenheit der Bürger, das Bruttosozialprodukt und die Steuer-schraube so fein miteinander verzahnt. Das gilt irgendwo auch für die 32 möglichen Geheimprojekte als Äquivalente zu den Weltwundern aus „Civilization“. Ihre Entwicklung setzt grundlegende Errungenschaften auf den sechs Forschungsfeldern Mobilität, Ökologie, Biogenetik, Informationsnetzwerke, Industrielle Entwicklung und Soziologie/Psychologie voraus. Je nach Forschungskraft können zwar 99 Spielzüge bis zur Vollendung vergehen, doch lohnt der Aufwand: Einmal entdeckt, bringt etwa die Beherrschung des Wetters eine Erhöhung der Terraforming-Rate um stolze 50 Prozent. Ebenso hängen die verfügbaren Kampf- und Pioniereinheiten vom Forschungsdrang des Spielers ab. Sie können in einem Designmodul immer weiter verbessert oder aus

schon erforschten Technologien zu Waffen, Chassis, Panzerung, Motoren usw. ganz neu kombiniert werden. Mehr zu dieser Innovation in einer eigenen Box.

### Der Staat bin ich!

Auch bei der Staatsform gibt es Kombinationsmöglichkeiten satt. So lassen sich den vier Grundbereichen Politik, Ökonomie, Philosophie und Zukunftsvision noch je eine von vier möglichen Varianten zuordnen. Beispiel: Wird im politischen Feld „Demokratie“ gewählt (möglich sind noch „Polizeistaat“, „Fundamentalismus“ und „keine Verwaltung“) kann durchaus im Bereich Ökonomie „Planwirtschaft“ angeordnet werden, falls die damit verbundenen Boni und Mali den eigenen Bedürfnissen am besten entsprechen. Änderungen sind jederzeit möglich, doch kann

es passieren, daß einem neuerdings ökologisch korrekten Demokraten beim ersten Kontakt mit einer anderen Gruppe jegliche Moral abgesprochen wird. Man kennt sich schließlich noch vom Mutterschiff, und alte Vorurteile sind schwer abzubauen.

Aber keine Sorge, das Ansehen läßt sich durch ehrbares Verhalten oder auch Bestechungen verbessern – so weit, daß bei den Wahlen zum planetaren Rat auch Siegchancen bestehen. Ähnliche Abstimmungen gab es schon in „Master of Orion 2“, und sie sind auch hier eine echte Bereicherung des Spiels.

### Wege zum Ruhm

Gewonnen hat, wer die Menschheit auf die Ebene der Transzendenz hievt oder ganz konventionell alle Feinde ausrottet.

### Die Kontrahenten



#### University of Planet

Anführer: Dr. Prokhor Zakharov  
Ausrichtung: pragmatische Wissenschaftler  
Boni: +2 Forschung, +2 Improvisation,  
+1 Netzwerkknoten pro Basis  
Mali: -1 Spionage, -1 Ethik



#### Morgan Industries

Anführer: Nwabudike Morgan  
Ausrichtung: kapitalistische Hardliner  
Boni: +1 Ökonomie, +100 Energiepunkte  
Mali: -1 Loyalität



#### Peacekeeping Forces

Anführer: Pravin Pal  
Ausrichtung: humanistische Demokratie  
Boni: +1 Talent  
Mali: -1 Effizienz



#### Spartan Federation

Anführer: Corazon Santiago  
Ausrichtung: darwinistische Überlebenskämpfer  
Boni: +2 Kampfmoral, +1 Innere Sicherheit  
Mali: -1 Industrie



#### Lord's Believers

Anführer: Miriam Godwinson  
Ausrichtung: religiöse Fundamentalisten  
Boni: +25% Fanatismusbonus bei Angriffen,  
+1 Spionage  
Mali: -1 Ökologie, Nachteile bei Forschung



#### Human Hive

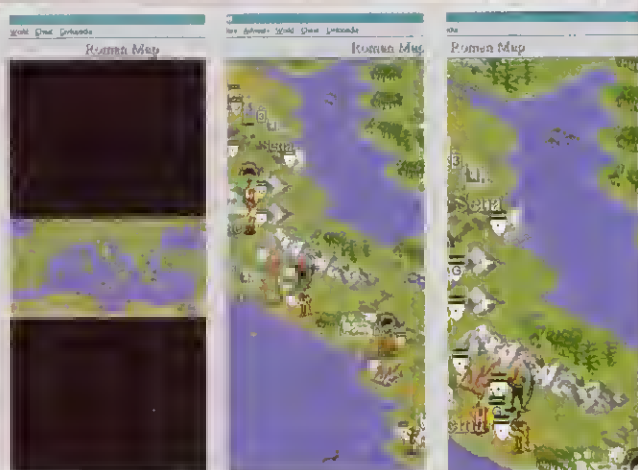
Anführer: Sheng-Ji Yang  
Ausrichtung: atheistischer Polizeistaat  
Boni: +1 Wachstum, +1 Industrie  
Mali: -2 Ökonomie



#### Gaia's Stepdaughters

Anführer: Deidre Skye  
Ausrichtung: ökologische Demokratie  
Boni: +1 Ökologie, +2 Effizienz  
Mali: -1 Kampfmoral, -1 Innere Sicherheit

### Alpha Centauri vs. Civilization 2



Oben Civ 2, unten Alpha Centauri: Die Grafik hat sich im wesentlichen kaum verändert, in der kleinsten Vergrößerung (jeweils links) gibt es keinen Unterschied. Lediglich in der Standard- und der höchsten Zoomstufe ist Alpha Centauri dank höherer Auflösung weniger pixelig



### Der Einheitendesigner

9 Chassisvarianten

19 Waffen  
oder Module

10 Panzerungen

Anzeige des  
ausgewählten  
Einheitentyps  
sowie der An-  
griffs-, Verteidi-  
gungs- und Reich-  
weitenwerte



4 Antriebsaggregate

22 Spezialausrüstungen

Schnellanwahl der der-  
zeit verfügbaren Einhei-  
ten

Voreinstellung der ge-  
wünschten Einheiten-  
gattung

Mit diesem Werkzeug können alle Bestandteile der mobilen Truppen beliebig kombiniert und teure Prototypen mit gerade entwickelter Technologie in Auftrag gegeben werden



## Herr Meier, bitte ans Telefon!



Sicherlich, lieber Herr Meier, wäre es eine Schande gewesen, Ihr geniales Spielkonzept durch trendgerechte Echtzeitzutaten zu „verschlimmbessern“ – zumal Alpha Centauri ganz klar das beste „Civilization“ ist. Doch seit dem Urgestein sind mittlerweile sieben Jahre verstrichen, seit „Civ 2“ immer noch etwa drei. Und dennoch hat die Zeit weder für moderne Präsentation noch für vereinfachte Bedienung gereicht? Detailverbesserungen in allen Ehren, doch hier drängt sich der Verdacht auf, daß neue Käuferschichten geradezu abgeschreckt werden. Aber kann bzw. will Ihre Firma Firaxis Games wirklich vom harten Kern der Spielevetenaren leben?

Auf ein Hexfeld können beliebig viele Einheiten „gestapelt“ werden; einzeln befehligt via Auswahlmenü



**Nett:** Während Dialogen mit den Konkurrenten ist deren Lebenslauf als Schwarzweiß-Diashow zu sehen

Dabei haben die Zwischenschritte, sprich Rundenkämpfe, gegenüber „Civ 2“ deutlich an Komplexität gewonnen. So reagieren die Computergegner noch cleverer und wissen die Geländevorteile des 3D-Terrains mit seinen Höhenstufen auszunutzen. Da kann es passieren, daß die eigenen Truppen vor einem aussichtslosen Unterfangen schon mal in Form einer Statistik der Kräfteverhältnisse höfliche Zweifel an der Geisteskraft ihres Kommandanten anmelden. Und mit den „Mindworms“ hat der Computer sogar noch ein zusätzliches As im Ärmel: Diese Aliens attackieren bevorzugt Schmutzfinken, die ihre Umwelt nicht durch Klärwerke usw. entlasten.

### Einfach häßlich

...ist die Grafik des Games, ihre extreme Zoomfunktion macht sie bestimmt nicht

schöner. Plumpe Küsten- und Gebirgslinien bestimmen das Bild, die Farbgebung treibt jeden Ästheten in den Freitod. Optische Linderung versprechen lediglich die 20 sehenswerten Video- und Rendersequenzen, die den Spieler allmählich in verborgene Dimensionen der „Erde 2“ einweihen – hier warten auch inhaltlich einige Überraschungen. Der um Sphärenklänge bemühte Sound ist so unauffällig, wie das enorme Suchtpotential des Programms auffällig ist: Sid Meier hat es wieder einmal geschafft, seine Fans um den Schlaf zu bringen. Und wer einen besonders großen Vorrat an Kaffee daheim hat, kann die wachen Phasen noch mit dem integrierten Editor (es lassen sich alle Spielparameter bis hin zur Gründung einer maßgeschneiderten Fraktion samt Artwork und Sounds individualisieren) um weitere Wochen und Monate strecken! (mt)

## Sid Meier's Alpha Centauri (Firaxis/Electronic Arts)

Faszinierender Strategeschwan als häßliches Entlein

USK-Freigabe:  
Schwierigkeit:  
Preis:

nicht geprüft  
variabel  
ca. 80,- DM

85%



Grafik 59%  
Sound 65%  
Steuerung 77%  
Motivation 93%

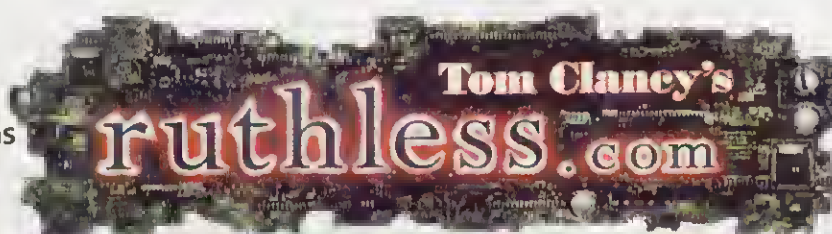
Datenträger	1 CD, 41, 100, 300 oder 358 MB auf der HD
System	ab einem P133 mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	800 x 600 bis 1024 x 768 Pixel
Sound	Soundeffekte vielfältig einstellbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett englisch, deutsche Version geplant
Multiplayer	bis zu 7 Spieler per Modem, LAN oder Internet
Online-Info	<a href="http://www.alphacentauri.com">http://www.alphacentauri.com</a>

Nach „Politika“ beschert uns Red Storm ein weiteres Game aus „Tom Clancy's Power Plays“-Reihe. Wie das parallel veröffentlichte Buch zum Spiel erweist sich auch die Digi-Vorlage als schwerstverdauliche Kost.

Gelegenheitsstrategen werden an diesem rundenbasierten Konzernkrieg, der sich über eine Kampagne oder je sechs Solo- und Multiplayer-szenarien erstreckt, kaum Freude haben. Denn selbst wenn man sich anhand der Anleitung durch das ätzende Tutorial gequält hat, läßt sich nur entfernt erahnen, worum es hier eigentlich geht. Erst nach ausgiebigem Studium des Handbuchs und einem harten Marathon durch die Trial-and-Error-Schule fällt bei geduldigen Zockern der Groschen – wenn auch nur pfennigweise. Die richtige Strategie gegen die bis zu fünf konkurrierenden Computerkonzerne läßt sich wegen der komplexen Handlungsmöglichkeiten also nur mühsam eruiieren. Erste Weichen werden diesbezüglich schon bei der Auswahl des Firmenchefs gestellt: Die CEOs verfügen über unterschiedlichste Charakterzüge, sprich Boni (etwa höherer Kreditrahmen) bzw. Mali (z.B. leicht abzuwerben). Über Erfahrungspunkte erreichen die Bosse dann höhere Levels nebst neuen Attributen. So kann auch die Zahl der anfangs zwei möglichen Anweisungen pro Runde aufgestockt werden.

### Rundenstrategie von Freaks für Freaks

In jedem seiner maximal zehn Gebäude darf der Spieler bis zu sechs von neun Abteilungen einrichten, die alle über einen eigenen Befehlssatz verfügen. So entwickelt man u.a. neue Produkte, verbessert deren Qualität und vergrößert den Marktanteil – oder schützt sich vor all den legalen und illegalen Aktivitäten der Konkurrenz. Wer selbst häufig zu unlauteren Mitteln wie Industriespionage, Attentaten, Virenangriffen, Bestechung usw. greift, ruft allerdings eventuell eine terroristische Hackervereinigung oder gar die Mafia auf den optisch und akustisch ausgesprochen karg präsentierten Spielplan. Kurzum, trotz des jeweils in drei Stufen für Spieler- und Gegner-KI einstellbaren Schwierigkeitsgrades sollte Otto Normalzocker die Finger von dem Teil lassen. Hardcore-Freaks könnten dagegen zumindest im Multiplayermodus ihren Spaß an der virtuellen Marktwirtschaft vom Bestsellerautor haben. (st)



Trockener Brettspielcharme beim Kampf um Marktanteile



Die Wahl des Alter egos: Welcher Chef darf's denn sein?

### Tom Clancy's ruthless.com (Red Storm Entertainment)

Überkomplexer Konzernkrieg für Hardcore-Strategen

USK-Freigabe: nicht geprüft  
Schwierigkeit: variabel  
Preis: ca. 99,- DM

46%



Grafik 19%  
Sound 17%  
Steuerung 58%  
Motivation 53%

Datenträger	1 CD, 85 MB auf der HD
System	ab einem P120 mit 16 MB RAM (32 MB empfohlen) und Win 95/98
Grafik	800 x 600 Pixel
Sound	Musik, Soundeffekte, Lautstärke regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	englisch, deutsche Version folgt
Multiplayer	bis zu 6 Spieler via Netzwerk oder Internet
Online-Info	http://www.redstorm.com

Zwischen den Zügen wird der Konzernchef über wichtige Ereignisse informiert



# PC JOKER Heft & Spiel

**ÜBER  
50%  
SPAREN!**

**Nur 4.- DM  
pro Heft mit  
Vollversion?  
Ich glaub',  
ich brauch  
'ne Brille!**

**Die nächsten 3 Ausgaben für nur  
12,- DM im Mini-Abo**



- **6 CD-ROMs** mit starken Vollspielen und brandaktuellen Demos!
- **Mehr als 400 Seiten** voller Tests, Previews, Specials und Lösungshilfen!
- **Portofreie Lieferung** in umweltschonender Klarsichthülle!
- Für nur **12,- DM** statt der regulären **26,70 DM!**

## PC JOKER Heft & Spiel **SCHNUPPERCOUPON**

**!** Ja, ich bestelle die nächsten 3 Ausgaben PC JOKER Heft & Spiel für **DM 12,-** statt **DM 26,70** bei Einzelheftkauf. Ich spare damit **DM 14,70**. Ich zahle per **Vorauskauf** (Scheck oder Bargeld liegt bei).

Name/Vorname \_\_\_\_\_

Straße/Hausnummer \_\_\_\_\_

PLZ/Wohnort \_\_\_\_\_

Datum/1. Unterschrift \_\_\_\_\_

(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

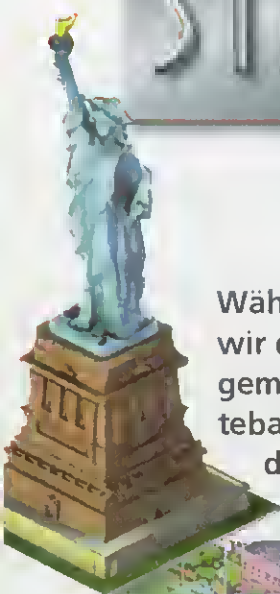
Wenn mit Erhalt der 3. Ausgabe nicht gekündigt wird, verlängert sich das Abo automatisch um 12 Ausgaben für 91,- DM (Ausland 100,- DM). Davon habe ich Kenntnis genommen und bestätige dies durch meine 2. Unterschrift:

Datum/2. Unterschrift \_\_\_\_\_

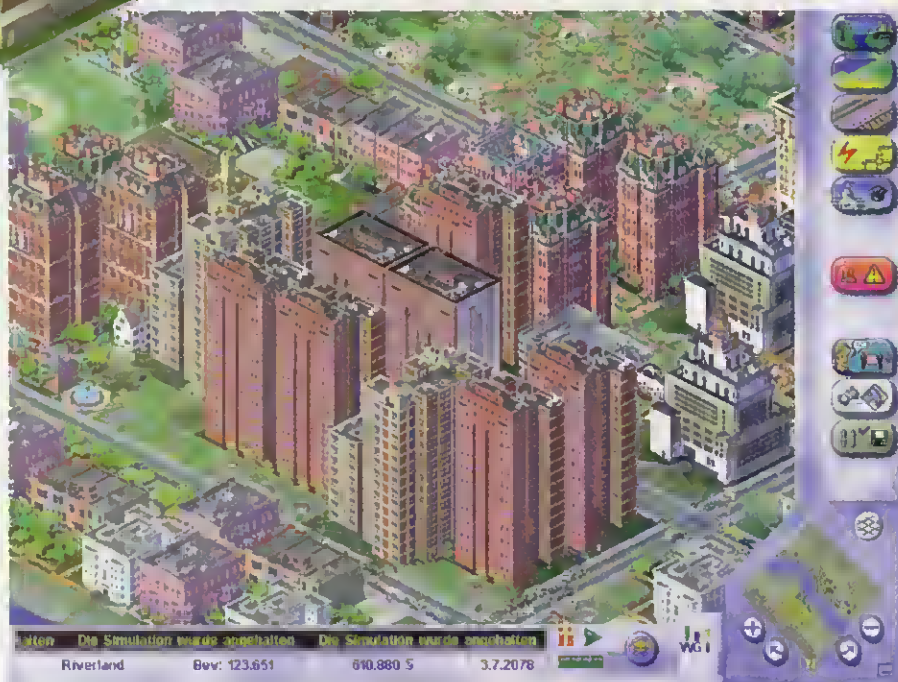
(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

- **Coupon ausfüllen und einsenden an:**  
**Joker Verlag • Aboverwaltung**  
**Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham**

# SIM CITY 3000



Während sich unsereins noch Gedanken macht, wie wir den Übergang ins nächste Jahrtausend standesgemäß feiern könnten, hat Maxis im digitalen Städtebau bereits ein Millennium übersprungen. Doch die Neuerungen gegenüber „Sim City 2000“ halten sich in sehr überschaubaren Grenzen.

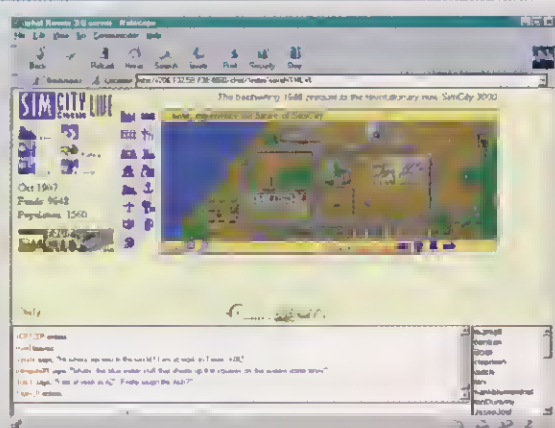


Auf als dicht bebaubar ausgewiesenem Gelände entstehen Hochhäuser, bei schwacher Baudichte eher Schrebergärten

## Sim City gratis im Netz

Zum zehnjährigen Jubiläum und anlässlich der Veröffentlichung von Teil 3 erlebt das Original seine Wiedergeburt im Internet: Unter der Adresse <http://www.simcity.com> kann das Urprogramm online gespielt werden – wahlweise als Unix-Version, Java-Applet oder HTML-Variante. Ein Chat regt außerdem zum Erfahrungsaustausch mit anderen Baumeistern an.

So sahen PC-Städte vor zehn Jahren aus:  
Sim City Classic



## Die Retro-Reform

Das erste „Sim City“ sorgte bereits vor zehn Jahren für Furore, der deutlich komplexere Nachfolger dann Anfang 1994. Und Teil drei der Serie war ursprünglich schon für Weihnachten '97 angekündigt. Paradox, daß die Verspätung hier mal nicht für die starke Ähnlichkeit zum direkten Vorgänger verantwortlich ist, sondern umgekehrt: Zunächst plante Maxis eine echte 3D-Welt, in der sich der Spieler frei bewegen, Passanten befragen und seine Umgebung gemäß solcher demoskopisch erhobenen Daten manipulieren sollte. Doch die Reaktionen der Fans bei der ersten Vorführung waren negativ – man wollte das klassische Konzept nicht so stark verändert sehen. Im Hinblick auf den mäßigen Erfolg des mit einer 3D-Engine ausgestatteten Spin-off-Titels „Streets of Sim City“ kippte der Hersteller das neue Konzept also komplett und machte sich wieder an die Arbeit. Herausgekommen ist ein stark traditionsverhaftetes Iso-Sequel.

## Einstellungssachen

Keine Überraschung also, wenn sich die Stellenbeschreibung für die Position des PC-Bürgermeisters jetzt wie gehabt liest: Stampfen Sie eine florierende Metropole aus dem Boden und lösen Sie alle Probleme, mit denen eine Großstadt im Lauf ihrer Entwicklung zu kämpfen hat. Einsteigern stehen auch zehn vorgefertigte Citys zur Verfügung, die übernommen und weiterentwickelt werden wollen; außerdem führt ein Tutorial in die Bedienung ein.

Wer das Spiel mit der Stunde Null beginnen will, kann als Startzeitpunkt zwischen den Jahren 1900, 1950 und 2000 wählen. Dies wirkt sich auf die zur Verfügung stehende Technologie aus; Atomkraftwerke werden beispielsweise erst 1965 erfunden. Die drei Schwierigkeitsgrade des Programms beeinflussen demgegenüber lediglich das Startkapital. Gebaut wird auf vom Zufallsgenerator erzeugten Landkarten, die viermal so groß sind wie bei „Sim City 2000“. Die Parameter für Gebirgshöhe, Vegetation und Wasserflächen darf man beeinflussen; optional stehen auch 26 authentische Topographien realer Städte wie Berlin oder New York bereit.

## Die lebende Stadt

Die Iso-Perspektive der Baufläche kann wie gehabt gedreht und neuerdings auch in fünf Stufen zoomt werden.



Um hier eine funktionierende Infrastruktur zu errichten, werden als erstes Teile der Landschaft als Wohngegenden, Gewerbe- oder Industriegebiete ausgewiesen. Natürlich braucht die Stadt Strom und Wasser, was als zweiten Schritt den Bau eines Kraftwerks sowie ein unterirdisches Rohrsystem erfordert. Und schon siedeln sich die ersten Bewohner, traditionell „Sims“ genannt, an. Nach wie vor stehen dem Spieler nun beim Festsetzen von Steuern sowie dem Erlassen von Verordnungen virtuelle Berater zur Seite. Probleme wie Verkehrskollaps, hohe Kriminalitätsraten und immense Kosten im Gesundheitswesen ergeben sich dann ganz von selbst – wem das nicht genügt, der kann Katastrophen vom Erdbeben bis hin zur Alien-Invasion heraufbeschwören.

Das alles ist inhaltlich nicht neu, die Innovationen des Gameplays erschöpfen sich weitgehend in Feinkorrekturen. So können erstmals Geschäfte mit den Nachbarstädten getätigt werden, es gibt für jede Zone nun drei statt der bisherigen zwei Bebauungsdichten, und das Leben in den Straßen wird um einiges detaillierter dargestellt. Beispielsweise halten Autos jetzt an Kreuzungen, um Fußgängern das Überqueren der Fahrbahn zu ermöglichen. Richtig verfolgt kann der Verkehr aber noch immer nicht werden: Die Wägelchen tauchen erneut wie von Geisterhand auf und verschwinden ebenso unvermittelt im digitalen Nirwana.

### Sim City 2001

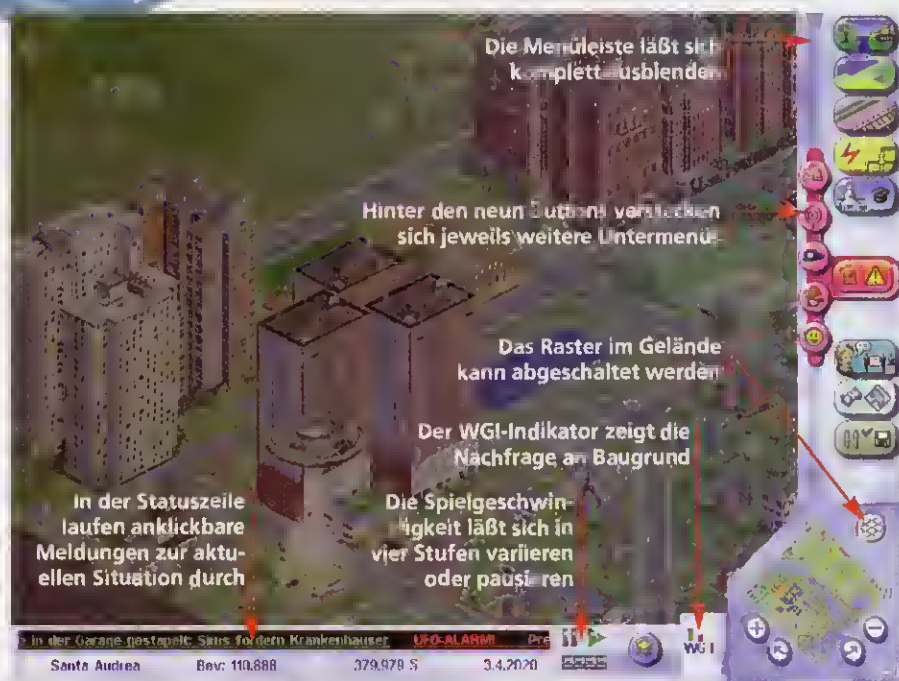
Die wahren Neuerungen findet man sofort mit freiem Auge, sind sie doch optischer Natur: 350 adrett gerenderte und teils animierte Gebäude kitzeln das Letzte aus dem eigentlich antiquierten Iso-Look – optional sogar mit Direct3D-Unterstützung, was sich in der Praxis jedoch so gut wie gar nicht bemerkbar macht. Akustisch wird das Geschehen von 14 teils jazzigen Musikstücken unterstützt, die überwiegend noch genauso schräg wie im Vorgänger klingen. Besser gefällt, daß die Soundeffekte mit zunehmendem Zoomfaktor mehr und lauter werden. Und die Steuerung über ein aufgeräumtes und wahlweise ausblendbares Menü klappt vorzüglich wie eh und je. Dennoch haben wir mit dem Fazit so unsere Probleme. Denn zwar wäre es einerseits sicher nicht im Sinne der eingefleischten SIMULanten gewesen, hätte Maxis das bewährte Spielprinzip auf Teufel komm raus verschlimmbessert. Auf der anderen Seite müssen sich die Fans des Vorgängers schon fragen, ob ihnen eine aufgebohrte Optik und zweieinhalb



Diese Giftmüllaufbereitungsanlage bringt Geld in die leere Stadtkasse, verschmutzt aber die Umwelt



Katastrophal: Genau wie Erdbeben lösen UFO-Attacken letztendlich nur Feuersbrünste aus



### Der Direktvergleich: Was ist neu?

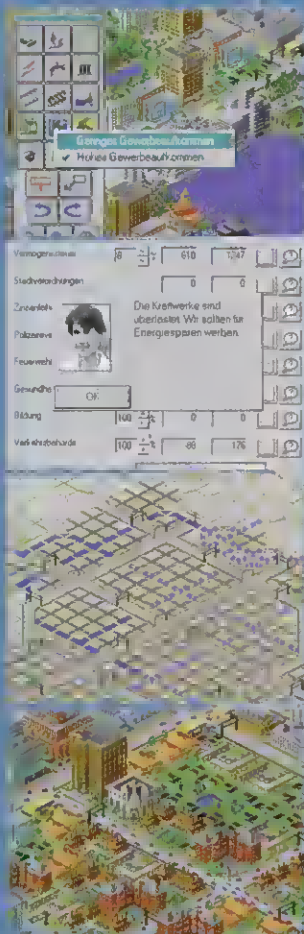
#### Sim City 2000

Das unübersichtliche Menü läßt sich zwar frei am Bildschirm positionieren, bietet aber keine Hilfstexte, wenn der Mauszeiger darüberbewegt wird

Die Schwarzweiß-Berater geben nur spärliche Tips ab

In Gebieten mit Wasserversorgung sieht man das kostbare Naß durch die (unterirdischen) Rohre fließen

Der Autoverkehr wird nur symbolisch dargestellt, Fußgänger gibt es nicht



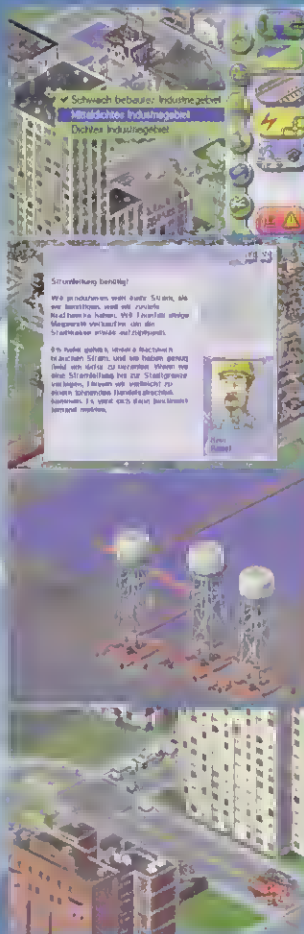
#### Sim City 3000

Unterpunkte mit Hilfstexten machen das komplett mit Rahmen ausblendbare Bedienmenü übersichtlicher

Jeder der sieben Berater hält nun umfangreiche und nützliche Hilfestellungen bereit

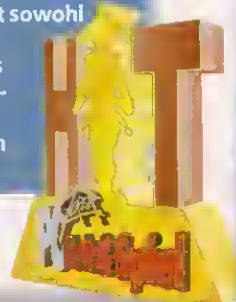
Die Wasserversorgung wird nur noch durch blaue Flächen repräsentiert – eigentlich ein Rückschritt

In der höchsten Zoomstufe kann man jetzt sowohl einzelne Autos als auch Fußgänger verfolgen



Detailverbesserungen (noch nicht mal Multiplayer-Optionen gibt es, der angekündigte Bau-Editor wird per Internet nachgeliefert) wieder den vollen Preis wert sind. Am besten treffen es somit die

Neueinsteiger: Sim City 3000 ist gewiß das ausgereifteste Sim City aller Zeiten und macht trotz oder vielleicht gerade wegen seines Innovationsmangels einen Heidenspaß! (mh)



#### Ganz persönlich

Für sich genommen, ist das neue Sim City ja klasse, kombiniert es doch zeitgemäße Iso-Grafik mit einem zeitlos genialen Spielkonzept. Doch der Vorgänger läßt sich nun mal nicht leugnen: Nicht bloß der Grundstein wurde hier vor fünf Jahren gelegt, es stand bereits das gesamte Gameplay-Gebäude – die Renovierung beschränkt sich auf Schönheitsreparaturen. Das Programm scheint also rein für Neueinsteiger wie meinen Kollegen Trille konzipiert. Gäbe es da nicht auch eingefleischte Fans wie unsere Chefgattin Brigitta, die über der Aussicht einer Wiederholung des alten Sucherlebnisses schon ganz aus dem Häuschen ist!



Manfred

#### Ganz persönlich

Ich schäme mich ja fast, es zuzugeben, doch irgendwie ist mir Sim City 2000 damals durch die Lappen gegangen. Um so besser gefällt mir heute der Nachfolger – wo Kollege Manfred in erster Linie die fehlende Innovation sieht, da sehe ich viele durchzockte Nächte auf mich zukommen! Okay, am Anfang fragte ich mich schon: „Wo bitte sind die Waffen, mit denen ich die UFOs vom Himmel holen kann?“ Bald schon hatte ich aber erkannt, daß der Reiz hier vielmehr darin liegt, die komplexen Zusammenhänge einer Stadtverwaltung in der Balance zu halten. Nie habe ich die Folgen von in falscher Nachbarschaft platzierten Bauten so hautnah erlebt...



Trille

#### Sim City 3000 (Maxis/Electronic Arts)

Neuaufgabe der klassischen Aufbaustrategie für Häuslebauer

USK-Freigabe: ab 12 Jahren  
Schwierigkeit: 3 Stufen  
Preis: ca. 80,- DM

85%



Grafik	77%
Sound	74%
Steuerung	90%
Motivation	88%

Datenträger	1 CD, 220 MB auf der HD
System	ab einem P166 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1600 x 1200 Pixel, Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	14 Musikstücke einzeln anwählbar, Musik und Effekte getrennt regelbar, 3D-Sound
Eingabe	Maus, Tastatur
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	<a href="http://www.simcity.com">http://www.simcity.com</a>



# SPOT AN!

WILLKOMMEN IN DER SIEDLER III - WELT!



## DIE SIEDLER III

Bauen Sie eine komplette Wirtschaft auf, errichten Sie begehbare Türme und Burgen, und lassen Sie Ihre Siedler auf Fähren und Handelsschiffen an Bord gehen!

Errichten Sie Tempel und Pyramiden, und stimmen Sie Ihre Götter mit ausreichend großen Opfergaben gnädig!



Genießen Sie die aufwendig in 3D modellierte Grafik, und lassen Sie sich von über 12 Minuten hochwertigem Zeichentrick durch die Story führen!

Spielen Sie DIE SIEDLER III auf Ihrem PC oder treten Sie im Internet gegen Siedler-Fans aus der ganzen Welt an!

**Jetzt auf PC CD-ROM!**

Weitere Informationen im Internet unter [www.siedler3.de](http://www.siedler3.de)



Blue Byte Software GmbH • Eppinghofer Straße 150 • 45468 Mülheim an der Ruhr • Deutschland • Technische Hotline: +49 (0)2 08 50 29-29

Produktinfo 014



# KURT

PC-Kicker erleben einen Adrenalinkick, denn endlich ist es soweit: Der inoffizielle Nachfolger zum legendären „Bundesliga Manager“ schickt sich an, dem aktuellen Genremeister „Anstoß 2“ die Tabellenführung streitig zu machen.

## Neues von den Altmeistern

Werner Krahe, Jens Onnen und Andreas Niedermeier haben den Wechsel von Software 2000 in die Selbständigkeit ihrer Firma Heart-line mit Bra-vour verkräftet: Ihr neuer Manager weist fast schon mehr Innovationen auf, als sich die Fans seinerzeit für den „Bundi '97“ (bzw. die 98er Edition) erhofft hatten – aber deutlich weniger Programmfehler!

So staunte der geneigte Tester schon vor Spielbeginn über die Flexibilität des Programms, denn Struktur und Regeln von Ligen bzw. Pokalwettbe-werben, Spielereigenschaften und vieles mehr lassen sich nach Gusto ma-

nipulieren. Wo sonst können die bis zu zehn Zocker etwa in einer eigenen Mini-Liga ge-geneinander antreten? Auch der Anspruch bedient alle Geschmäcker. Wer z.B. „baby-leicht“ und „reich an schnödem Mammon“ im oberen Tabellendrittel der 1. Liga startet, kommt schnell zu Erfolgserlebnissen. Außer-dem darf man diverse CPU-Assistenten enga-gieren, die sich auf Wunsch um Aufstellung, Taktik, Training, Transfers, Werbung und Sta-dionausbau kümmern oder die Wehwehchen der Schützlinge behandeln.

Im Training verteilt man die je nach gewählter Intensität verfügbaren Bälle auf elf Schwerpunkte



Tribünen statt Pommes-buden: Der Stadionaus-bau beschränkt sich auf das Nötigste



Bis zu acht grafisch unspektakuläre, aber voll in Echtzeit berechnete Be-gegnungen lassen sich in einer Konferenzschaltung verfolgen

## Das hochklassige Umfeld

... beinhaltet so ziemlich alle genreüblichen Features und ein bißchen mehr. Beispielsweise mausern sich die Kicker im Lauf der Zeit in bis zu vier zusätzlichen Charakteristika wie „Torinstinkt“ zu „Allrounder“ oder „Elfmeterschütze“. Und wer auf dem Transfermarkt einen guten Riecher be-weist, ausgewogen trainiert und Teamgeist nebst Moral durch gelegentliche Vereinsfeiern oder Besuche beim Psy-chologen aufpoliert, wird durch sportliche Erfolge belohnt. Dann dribbeln die Jungs immer sehenswerter, was sich während der Begegnungen prima beobachten läßt. Eben diese Begegnungen sind ein weiterer Aktivposten. Im Gegensatz zu vorgefertigten Spielszenen werden hier alle Auswirkungen taktischer Entscheidungen visualisiert, so daß man jederzeit entsprechend reagieren kann. Sieht man



etwa, daß die kopfballstarken Kicker Probleme mit dem Kurzpaßspiel haben, fordert man lange, hohe Bälle. Offensichtlich erschöpfte Spieler wechselt der Manager/Trainer vor dem Monitor flugs aus, gegnerischen Stürmern mit zuviel Freiraum gebietet er durch Manndeckung Einhalt oder verteilt die zugewiesenen Räume neu. An Eingriffsmöglichkeiten mangelt es hier wahrlich nicht. Weil wirklich sämtliche Begegnungen auf die gleiche Art anhand vieler Parameter berechnet werden, kann man stets auch ohne eigene Beteiligung live dabei sein oder im Videotext den Spielverlauf über stilisierte Mini-Felder verfolgen. Daß die eigentliche Grafik dabei in keinem Modus viel hermacht, ist verzeihlich.

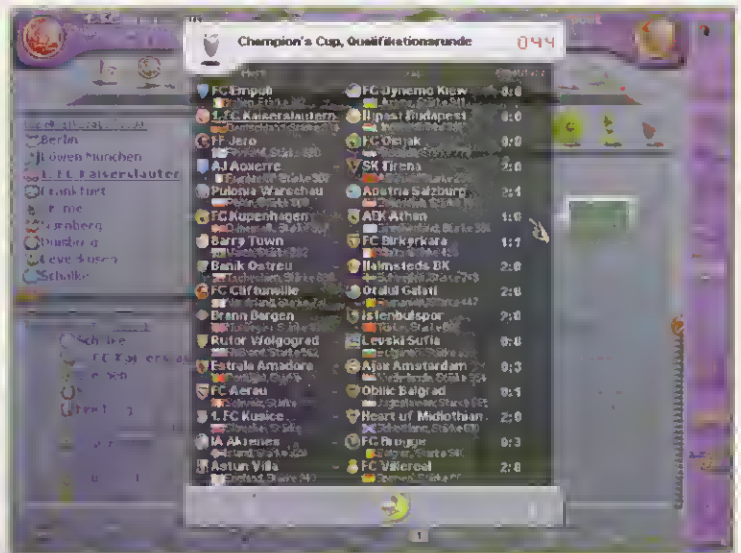


### Immer am Ball

Geradezu vorbildlich ist die browserähnliche Steuerung gelungen: Auch wenn die Menüs bisweilen etwas überladen wirken, manövriert man sich per Maus mit maximal zwei Klicks zu jedem gewünschten Punkt. Und damit der Manager auch ohne Handbuchstudium immer am Ball bleibt, gibt es einblendbare Beschreibungen beim Überfahren der Icons in Verbindung mit deutsch gesprochenen Erklärungen. Lediglich die Tatsache, daß man laufende Begegnungen nicht abbrechen, sondern nur beschleunigen kann (wobei das Nagerohr auch noch gedrückt bleiben muß), trüben hier den hervorragenden Gesamteindruck.

### Das Endergebnis

Nun gut, es gibt keine Jugendarbeit, man darf nicht in Immobilien investieren, und mit dem Erstellen einer positiven Jahresbilanz für den Erhalt der Lizenz muß sich der Manager ebenfalls nicht abplagen. Die Optik ist wie gesagt eher übersichtlich denn hübsch, doch zumindest von den Auftritten des mäßig gezeichneten Comic-Maskottchens Kurt (bei Verletzungen, Auslosungen usw.) muß man sich nicht zwangsweise nerven lassen – genau wie die auf Dauer eher störenden Musikstücke im Hintergrund sind sie abschalt- oder wenigstens abbrechbar. Kurzum, hier geht Gameplay vor Präsentation. Und wie gut das gelungen ist, läßt sich schon daran ermesen, daß wir trotz der erwähnten Mankos nicht umhin kamen, die Hit-Karte zu zücken! (st)



# Das aktuelle Spitzentrio im Vergleich

## Features

Die Unterschiede in punkto Optionsvielfalt sind in diesem Genre mittlerweile marginal; der **Bundesliga Manager '98 (81%)** im Vertrieb von Eidos besitzt allerdings exklusiv die offizielle DFB-Lizenz. Wie bei Ascarons **Anstoß 2 (87%, Hit)** haben da zudem wirtschaftliche Belange einen höheren Stellenwert, während sich **Kurt** vor allem um sportliche Aspekte kümmert. Auch in die Rolle des Nationaltrainers darf man nur beim „Bundi“ schlüpfen. Anstoß 2 bietet diesen Job lediglich im Add-on „Verlängerung“ an, ähnliches ist für Kurt geplant. Ein anderes feines Feature hat ausschließlich Anstoß 2 in petto: das private Managerkonto. Der Spieler wird hier an den Gewinnen seines Vereins beteiligt und bezieht Gehalt.

## Editor

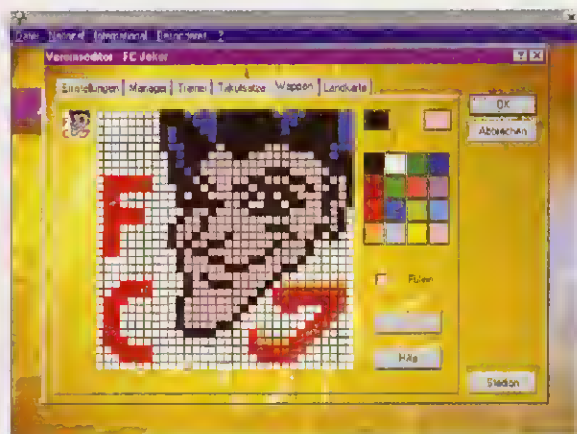
Editoren zählen mittlerweile zum Genre-Standard. Ein echtes Meisterstück hat da Ascaron aufs Feld geschickt: Komfortabel lassen sich für **Anstoß 2** nicht nur Spieler, sondern auch Stadien, Spielpläne und vieles mehr manipulieren – sogar eigene Fangesänge als WAV-Files darf man einbinden oder per integriertem Malprogramm Wappen kreieren. **Kurt** ist in dieser Beziehung fast ebenso flexibel, doch werden sich hier wohl nur wahre Freaks die teils nicht ganz unkomplizierte Handarbeit mit den Text- und ASCII-Dateien zumuten. Dagegen fällt der Editor von **Bundesliga Manager '98** deutlich ab, er akzeptiert noch nicht einmal Umlaute. Freilich kann man sich hier wie überall auch aktuelle Datenbestände komfortabel aus dem Internet saugen.

## Spielszenen

An den vorgefertigten 3D-Spielszenen hat man sich bei **Anstoß 2** und **Bundesliga Manager '98** schnell sattgesehen; **Kurt** zeigt, wie's besser geht: Alle Aktionen auf dem Iso-Rasen werden während der zeitgerafften Liveübertragungen anhand ungezählter Parameter in Echtzeit berechnet. Zwar kommt es bei der Visualisierung des öfteren zu kleinen Ungereimtheiten (nicht immer realistisches Ballverhalten, Nachspielzeit wird während Torchancen abgebrochen etc.), doch die Vielzahl taktischer Eingriffsmöglichkeiten zeigt durchaus Wirkung. Erhöht man z.B. den Einsatz auf 100 Prozent und befiehlt die totale Offensive, läßt sich eine Niederlage eventuell noch in einen Sieg verwandeln – vorausgesetzt, die Abwehr steht, alle Burschen sind konditionell in Top-Form usw.



Dank exklusiver DFB-Lizenz auf dem aktuellen Stand: Kaiserslauterns Kader beim Bundi '98



Vorbildlich: Der Editor aus Anstoß 2 mit integriertem Malprogramm



**Kurt**  
(Heart-line/Koch Media)

Konkurrenzlos gutes Fußballmanagement

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.  
Schwierigkeit: variabel  
Preis: ca. 89,- DM

**85%**

Nur Kurt bietet statt 3D-Konserven frisch berechnete Iso-Szenen zum Mitfiebern



**Grafik 59%**  
**Sound 61%**  
**Steuerung 86%**  
**Motivation 88%**

Datenträger	1 CD, 100 MB auf der HD (plus ca. 4 MB pro Spielstand)
System	ab einem P133 (P166 empfohlen) mit 32 MB RAM und Win 95/98/NT 4.0
Grafik	640 x 480 Pixel, Highcolor bzw. 256 Farben in Spielszenen
Sound	Musik, Soundeffekte und Online-Hilfe via Sprachausgabe
Eingabe	Maus, Tastatur, PC-Dash wird unterstützt
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 10 Spieler nacheinander an einem Rechner
Online-Info	<a href="http://www.heart-line.de">http://www.heart-line.de</a>

## Ganz persönlich

...geht mir das nervige Maskottchen hier tierisch auf den Senkel – genau wie schon die Comic-Bälle anno „Anstoß 2“. Mag ja sein, daß es Spieler gibt, die auf derartiges Pille-Palle-Ambiente stehen und sich auch von Fritz, dem fröhlichen Landser, durch ein Echtzeitstrategical führen lassen würden, mein Ding ist das nicht. Die durch die Auswechselbank anspruchsvoll-komplexe Unterhaltung, welche dieses Programm auf Wochen hinaus bietet, ist dagegen genau mein Ding: Wie das Team im Lauf der Spieljahre zu einer echten Zaubertruppe zusammenwächst, das hat ganz große Klasse!



Steffen



Bisher dümpelten Grem-lins Kicker ja in den unteren Tabellenregionen des Digi-Fußballs – gerade mal 63 Prozentpunkte weist die Joker-Statistik für den Vorgänger aus. Um so erstaunlicher, mit welcher Spielfreude sich die Jungs jetzt nach oben bolzen!

## actua SOCCER 3



Nach Treffern gibt das Replay Aufschluß über Flugbahn und Ballgeschwindigkeit – nicht immer realistisch, aber stets interessant



Wer würde nicht gern vor solch hübscher Kulisse kicken?



An Optionen findet sich hier schon mal alles, was das Herz begehrt: In Freundschaftsmatches, Training, Ligen sowie Pokalwettbewerben kommen über 450 Vereins- und Nationalteams zum Einsatz. Erfolgreiche PC-Sportler können sich neben diversen Cheats weitere Mannschaften erspielen oder diese selbst per Editor zusammenbasteln. Und Transfers fehlen ebenso wenig wie die genreüblichen Manipulationsmöglichkeiten an Regelwerk, Wetter, Taktik, Aufstellung usw. Besonders hart muß jedoch die Steuerung trainiert haben, denn sie erweist sich mittlerweile vor allem via Acht-Button-Pad als äußerst praktikabel. Auf Wunsch wird man dabei von der CPU unterstützt, die u.a. für Schuß- bzw. Paßhilfe, auto-

### Ganz klar ein Aufsteiger!

matische Ballannahme oder ein beim Dribbeln am Fuß klebendes Leder sorgt. Unterschiedliche Spielgeschwindigkeiten beeinflussen ebenfalls den Schwierigkeitsgrad. Besonders erfreulich, daß neuerdings auch flüssiges Kombinationsspiel nicht mehr in der Kabine bleiben muß. Okay, der Schiri hat hin und wieder Probleme mit Abseitsentscheidungen und Auslegung der Vorteilsregel, aber das kennt man ja vom realen Fußball auch. Und selbst ein Mario Basler wuchtet den Ball kaum wie angezeigt mit 160 Stundenkilometern in die Maschen. Aber wen stört das schon, wenn die Grafik im Vergleich zum Vorgänger (vor allem wegen der stark verbesserten Motion-Capturing-Animationen) gleich um ein paar Klassen besser

aussieht? Das Sahnehäubchen ist schließlich der Sound: Ob klassisch-gänsehautregende Klänge im stimmungsvollen Intro, tolle Fankulisse oder Fritz von Thurn und Taxis' treffliche Kommentare – hier wird das als Menümusik dienende „Let Me Entertain You“ von Robbie Williams zum Programm. (st)



Nicht nur auf dem verschneiten Platz hinterlassen die Akteure deutliche Spuren

### Actua Soccer 3 (Gremlin/Acclaim)

Action-Fußball auf Erstliganiveau

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.  
Schwierigkeit: variabel  
Preis: ca. 89,- DM

**79%**



Grafik 76%  
Sound 80%  
Steuerung 81%  
Motivation 78%

Datenträger	1 CD, 50 bis 200 MB auf der HD
System	ab einem P166 (P200 empfohlen) mit 16 MB RAM (32 MB empfohlen), MMX wird unterstützt
Grafik	512 x 384 bis 1280 x 1024 Pixel, Voodoo- und Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	Lautstärke für Soundeffekte, Kommentare, Zuschauer und Musik getrennt regelbar
Eingabe	Maus, Tastatur, Stick, Pad
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 4 Spieler an einem Rechner, maximal 8 via (Null-)Modem oder im Netzwerk
Online-Info	<a href="http://www.gremlin.com">http://www.gremlin.com</a>

# Der Golf-Krieg

## Links LS 1999 VS. PRO 18 WORLD TOUR GOLF

Auf dem Leaderboard des Lebens ist Otto Normalgolfer dem Caddy ja meist näher als dem Profi – doch wozu gibt es Computer? Wir ließen die beiden neuesten Spiele für den Feierabend-Langer direkt gegeneinander antreten: Ein Eagle für Eidos, knapp über Par bei Psygnosis.

### 2 x 3 Steuervarianten

#### Links LS 99



Einfach und effektiv: die altbekannte Zwei-Klicksteuerung

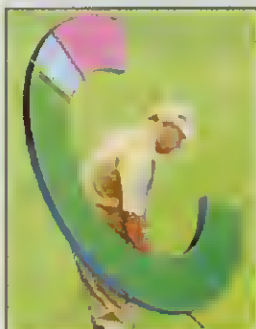


Präzise: die neue Drei-Klicksteuerung

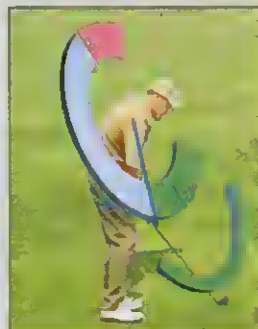


Der Powerstroke: gut zu bedienende Mausschwung-Variante

#### Pro 18: World Tour Golf



Für Einsteiger erste Wahl: die Drei-Klick-Variante



Herausforderung an Koordination und Reaktion: der Vier-Klick-Profiswing



Schwer zu bedienen: der Schlag per Mausschwung

### Der Abschlag

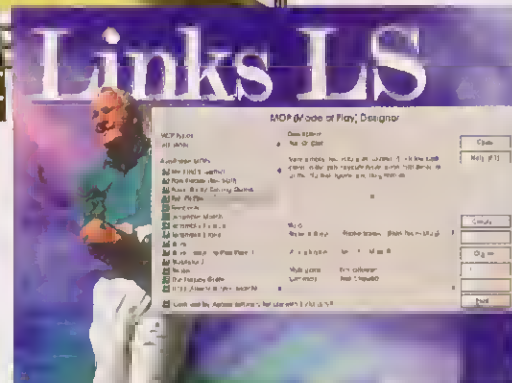
*Pro 18: World Tour Golf* wird aus einem gerenderten TV-Studio anmoderiert, was nicht so viel Atmosphäre vermittelt wie die dynamischen Turnier-Videos aus dem Intro von *Links LS 99*. Die Einstellmenüs wirken aber hier wie dort edel und präsentieren ihre vielfältigen Modi für Spiel, Schläger, Caddy, Grafik, Sound und Steuerung logisch strukturiert. Gleich fünf Kurse stehen bei *Links LS 99* zur Auswahl, derer drei beim Konkurrenten. Bevölkert werden die überall echten Plätzen nachempfundenen Bahnen in ersterem von sieben vorgefertigten Cracks und dem omnipräsenten Altmeister Arnold Palmer, während *Pro 18: World Tour Golf* acht Promis wie Colin Montgomerie als Alter egos und Gegner bereitstellt – natürlich können in beiden Programmen auch eigene Sportler über diverse Parameter (Mann/Frau, Amateur/Profi usw.) definiert werden.

Obligatorisch auch die Einstellmöglichkeiten der Platz- und Wetterverhältnisse (naß, trocken, windig etc.), doch bei den Spielmodi gibt es Unterschiede. So hat *Pro 18: World Tour Golf* neben Training und Strokeplay noch Skin-, Shootout-, Viererball- und Turnierspiele in petto, während *Links LS 99* darüber hinaus mit einer echten Innovation aufwarten kann: dem MOP-Editor zur individuellen Gestaltung aller denkbaren Turniervarianten. Ein Werkzeug für eigene Plätze sucht man zwar bei beiden Spielen vergebens, doch bietet *Links LS 99* immerhin die Möglichkeit, während eines Rundflugs jeden integrierten Platz samt seiner Geschichte kennenzulernen. Damit liegt das Eidos-Game bereits nach dem Tee-off einen Schlag vor dem Mitbewerber.



Pro 18: World Tour Golf beginnt mit einem Intro aus dem Renderstudio

Der neue Turniereditor von Links LS 99: 32 Spielvarianten sind vorgefertigt, beliebig viele können selbst erstellt werden







Bei Pro 18: World Tour Golf fällt die Orientierung auf dem Platz trotz Richtungspfeil nicht immer ganz leicht



## Am Fairway

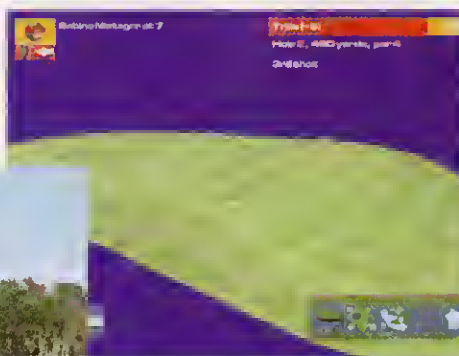
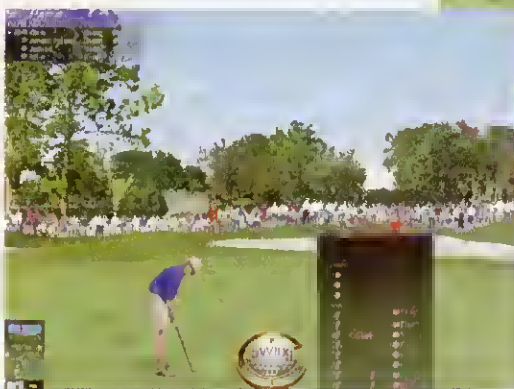
Grafisch ist *Links LS 99* eine Pracht: Zuschauer säumen den Parcours, wobei erfolgreiche Spieler mehr Zulauf und damit auch die motivierendste Geräuschkulisse haben. Vor detailgetreuer Umgebungsgrafik vermitteln hier die weichen Bewegungsabläufe der Akteure den gewohnt realistischen Eindruck der Serie. Auch *Pro 18: World Tour Golf* bietet Schaulustige, dazu sogar noch die Kommentare zweier Sportreporter. Bloß wirken die Animationen der Spieler hier ruckartig und hölzern. Zudem sind die Farbübergänge etwa zwischen Rough und Fairway krümelig, da punktet auch die beruhigende Musik nebst Soundeffekten nicht mehr.

Schlimmer wirkt sich der mangelnde Überblick aus: Die fehlende Draufsicht entläßt bei *Pro 18: World Tour Golf* so manchen Schlag in den Blindflug. Zwar gibt ein Pfeil die grobe Richtung und eine (oft schlecht erkennbare) Landepunktmarkierung den ungefähren Aufprallort des Balles an, doch komfortabel ist das nicht. Auch die Kameraperspektive kann nicht gewählt, dafür aber zwecks Schlagbeobachtung jederzeit zu anderen Spielern des Turniers umgeschaltet werden. Ganz anders *Links LS 99*, wo sich das Geschehen aus bis zu zehn Blickwinkeln verfolgen läßt – auf Wunsch werden Schläge oder komplette Runden sogar aufgezeichnet.

## Das Green

Dank der jeweils drei Steuervarianten (siehe Seite 66) kommen bei beiden Programmen Spieler jeden Typs zum Zuge, *Links LS 99* vermittelt mehr Gefühl beim Mausschwung, während in *Pro 18: World Tour Golf* die Vier-Klick-Schlagtechnik besser gefällt. Am Endergebnis vermag das freilich nichts mehr zu ändern: Eidos behauptet mit dem bislang besten „Links“ die Tabellenspitze im Genre, der Newcomer von Psygnosis hinterläßt trotz guter Ansätze einen vergleichsweise unausgereiften Eindruck. (mt)

Die Green-Analyse von *Pro 18: World Tour Golf* ist im Ansatz gelungen, jedoch etwas fummelig zu bedienen, sporadisch werden nach Schlägen Fenster mit Spielerreaktionen eingeblendet



Bei *Links LS 99* sind alle Funktionen über die einblendbare Menüleiste schnell zu erreichen, das Gitternetz gibt Aufschluß über den Verlauf des Greens

*Links LS 99* garantiert durch zehn dynamische Kameraperspektiven stets die volle Übersicht

**Links LS 99**  
(Access/Eidos)

**Pro 18:  
World Tour Golf**  
(i.G./Psygnosis)

Nahezu perfekt inszeniertes Digi-Golf auf der einen, eine ambitionierte Simulation mit Mängeln bei Grafik und Bedienung auf der anderen Seite

USK-Freigabe: beide ohne Altersbeschr.  
Schwierigkeit: beide variabel  
Preis: ca. 100,- DM (Links), ca. 79,- DM (Pro 18)

**87%** **66%**

82%	Grafik	69%
76%	Sound	78%
89%	Steuerung	64%
88%	Motivation	68%

4 CDs, 109, 208, 337 oder 482 MB auf der HD  
ab einem P150 mit 32 MB RAM und Win 95/98  
SVGA (bis zu 1800 x 1440 Pixel)  
Editor für eigene Sounds; voll einstellbar  
Tastatur, Maus  
komplett deutsch  
bis zu 8 Spieler per Internet, Modem oder LAN  
<http://www.eidos.com>

<b>Datenträger</b>	2 CDs, 51 bis 630 MB auf der HD
<b>System</b>	ab einem P166 mit 32 MB RAM und Win 95/98
<b>Grafik</b>	SVGA (bis zu 1280 x 1024 Pixel)
<b>Sound</b>	6-fach regelbar
<b>Eingabe</b>	Tastatur, Maus
<b>Sprache</b>	komplett deutsch
<b>Multiplayer</b>	bis zu 4 Spieler per Internet, Modem oder LAN
<b>Online-Info</b>	<a href="http://www.psygnosis.com">http://www.psygnosis.com</a>

# extreme G XG2

Etwas Nitro in den Turbo,  
dann klappt's auch mit  
dem Nachbarn!

Die zehn G-Bikes unter-  
scheiden sich in Design,  
Leistung, Panzerung  
und Waffenkapazität



Irgendwann in ferner Zukunft: Die Formel 1 existiert nur noch in den Geschichtsbüchern, längst verfolgt man die „Liga der Vereinigten Planeten“. Ist auch spannender, denn hier brettern sogenannte G-Bikes mit mehr als 700 gp/h („Gravs per hour“, eine Eigenkreation von Acclaim) über schwindelerregende Berg- und Talkurse. Am Steuer sitzen virtuelle Piloten, die auf die Hilfe realer Lenker vor dem Monitor angewiesen sind. Wer sich am PC um diesen Job bewirbt, bleibt freilich einsam, denn Multiplayermodi oder zumindest einen Splitscreen à la N64 haben die Entwickler nicht für nötig befunden.

Immerhin sollte man sich hier aber auch als Solist nicht langweilen. Witzig ist bereits das Ziel- und Waffentraining an fünf vorausflitzenden Drohnen, richtig spannend wird es beim Zeitfahren gegen einen computergesteuerten „Ghost“ – erst wer ihn unter gekonntem Einsatz der nur sehr begrenzt haltbaren Nitro-Turbos besiegt, darf fortan gegen die eigene Bestleistung antreten. Doch ist das alles nur vorbereitendes Geplänkel auf den „Extreme

## Tempo, Tempo, Tempo!

Contest“: In fünf gestaffelten Ligen unterschiedlichen Schwierigkeitsgrades muß man da etwa nach vier Rennen zumindest den dritten WM-Rang erobert oder sich in zwölf Läufen als Weltmeister etabliert haben. Als Belohnung winken Duellen mit zwei besonders raffinierten Computergegnern.

Der Einsatz des Primärlasers oder der auf freier Strecke eingesammelten Raketen, Minen, Mörser und Überhol-Blockaden steht im Spiel nicht nur wegen des biedereren Aussehens der Explosivkörper kaum im Vordergrund. Wie auch, wenn spektakuläre Korkenzieher, 90 Grad-Kehren, Schanzen und Loopings die volle Aufmerksamkeit fordern? Aufgrund des brutal hohen Tempos bei hin und wieder etwas unübersichtlichem und düsterem Streckendesign verlangen die Rennen enormes Reaktionsvermögen und volle Konzentration. Daß dennoch kein Frust aufkommt, ist den fairen CPU-Konkurrenten und der gleichermaßen gefühlvollen wie exakten Steuerung zu verdanken.

Der Motivationsturbo zündet freilich noch aus einer ganzen Reihe anderer Gründe. Etwa, weil mit dem Schwierigkeitsgrad auch der Verlauf der zwölf



### Weitere Rennen aus der Zukunft

Explosives Highspeedracing auf futuristischen Achterbahnen ist keine Erfindung Acclairs. Als PC-Pionier gilt da Bullfrogs „Hi-Octane“, das schon Mitte 1995 enormes Tempo in 3D-Optik vorlegte. Zwei Jahre später zündete Ubi Softs „POD“ den Grafik-Turbo – und forcierte damit entscheidend die Verbreitung der bis dahin praktisch unbekannten Voodoo-Beschleuniger. Den Mix aus Techno und Tempo perfektionierte 1997 dann Psygnosis: Mit komplexem Ligamodus und spektakulärer Präsentation räumte **Wipeout 2097** auf der Playstation ab, doch die PC-Version scheiterte am überempfindlichen Fahrzeughandling. Als aktuelle Alternative zum getesteten XG2 empfiehlt sich Infogrames' **Dethkarz**: Wenig Spieltiefe, aber viel Handling-Komfort und packendes Tempo summieren sich in der Ausgabe 12/98 zu 80 Prozent Gesamtwertung.



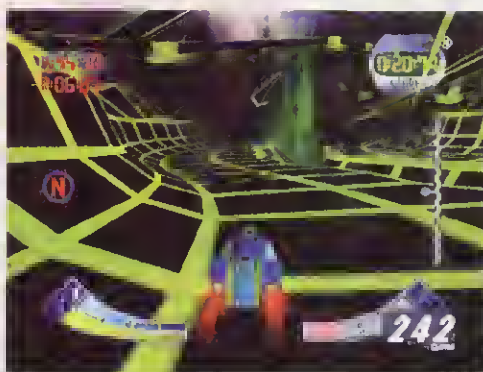
Die stufenlos zoombare Hinterborkamera ist der viel zu nervösen Cockpitperspektive vorzuziehen

Pisten variiert, weil das Feilschen um Zehntelsekunden mit jeder Abkürzung an Dramatik gewinnt und weil die vor dem Lauf zu treffende Wahl unter zehn verfügbaren Bikes eben Erfahrung voraussetzt. Aber auch, weil versteckte Gimmicks wie spiegelverkehrte Pisten, Gelände im „Tron“-Design oder aus der Vogelperspektive die Spielteufe auf Kurs halten. Und wenn so ein Techno-Flitzer begleitet von grellen Blitzen und lautem Turbogedröhn mit der Maximalgeschwindigkeit von 740 gp/h die Schallmauer durchbricht, dann kocht das Benzin im Blut jedes wahren Motorsportlers!

Die Dauer eines Rennens ist zwischen einer und sieben Runden variabel, in engen Grenzen darf der Spieler auch die Anordnung der Armaturen am Bildschirm selbst bestimmen. Daß sich Drängler per Rückspiegel und/oder schnellem Blick nach hinten rechtzeitig entlarven lassen, ist schön; daß man Paßwörter und sonstige Codes nur umständlich über ein Buchstabenrad anstatt einfach per Tastatur eingeben kann, nicht so sehr. Auch das unhandliche Konfigurationsmenü wurde ohne Rücksicht auf PC-Standards praktisch unverändert von der Konsole übernommen. Darüber hinaus mögen Einsteiger an der eigenwilligen Verschachtelung der Spielmodi zu knabbern haben. Um so ärgerlicher, als man sich eigentlich darauf konzentrieren will, die nächsten zehn Strecken zu „erfahren“ – anfangs sind bloß zwei Kurse anwählbar.

Landschaftlich gibt es freilich ohnehin nicht viel zu sehen. Tolle Lichteefekte zwar, gelegentlich mal einen brodelnden Lavapool und eine sich verwindende Fahrbahn, aber das war's im großen und ganzen. Eine kleine Enttäuschung ist auch das dünne Gesäusel der Bikes: Die Teile klingen nicht halb so kraftvoll, wie sie beschleunigen. Andererseits rechtfertigen die zwölf hochklassigen Jungle und Drum'n'Bass-Stücke für Techno-Freaks alleine schon den Kauf! (rl)

**Zwei versteckte Schmankerl für XG2-Schummler:** Oben die Vogelperspektive, unten die abstrakte Optik im Stil des Filmklassikers „Tron“ – die passenden Cheats verraten wir im nächsten Heft



### Extreme G2 (Acclaim)



Extrem schneller Arcaderacer

USK-Freigabe: ab 6 Jahren  
Schwierigkeit: 3 Stufen  
Preis: ca. 89,- DM

**77%**



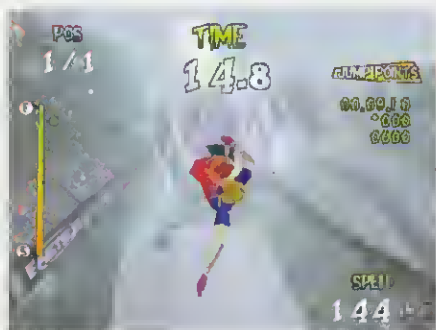
Grafik 79%  
Sound 83%  
Steuerung 79%  
Motivation 74%

Datenträger	1 CD, ab 30 MB auf der HD
System	ab einem P200 (besser P2/266) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	320 x 200 bis 1280 x 1024 Pixel, Direct3D-Beschleuniger erforderlich
Sound	Lautstärke von Musik, Effekten und Sprachausgabe getrennt regelbar, 12 Audiotracks
Eingabe	Tastatur, Pad, Stick
Sprache	Spiel englisch, Anleitung deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	<a href="http://www.acclaim.de">http://www.acclaim.de</a>

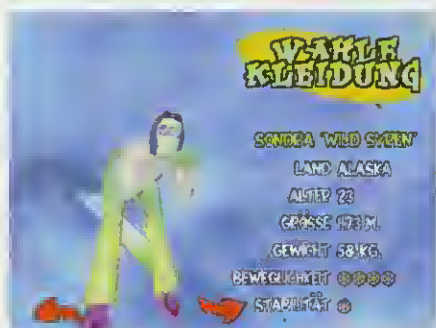
# SNOW WAVE

AVALANCHE

Holland hat Tulpen, Windmühlen und Rudi Carrell, aber keine Berge. Trotzdem haben sich jetzt Niederländer an eine Snowboard-Sim gewagt – prompt liegt der Spielwitz unter einer Lawine von Patzern begraben.



Stunts werden mit Bonuspunkten belohnt



Schlampig: Das Optionsmenü steckt voller Rechtschreibfehler

„Avalanche“ ist nicht nur das englische Wort für Lawine, sondern auch der Name einer trendigen Snowboard-Manufaktur. Und mit dem coolen 3D-Look des Games kann man dort ja auch ganz zufrieden sein. Dito mit den Raffinessen der etwas gewöhnungsbedürftigen Steuerung und den Spielmodi.

Als Schneebrett-Alpinist pfeilt man beim *Boardercross* durch drei kilometerlange Eiskanäle und umdriftet Slalomstangen, bis die Ziellinie oder zu viele Fehler dem ein Ende setzen. Timing ist dann beim *Big Jump* gefragt, um zehn akrobatische Sprünge nebst Landungen auf der Megaschanze hinzukriegen. Das *Big Jump Race* als Mix dieser Disziplinen stellt auf zwei Abfahrten Geschick und Reaktionsvermögen auf die Probe, dazu

kommt die *Xtreme Tour* mit sämtlichen Übungen in Folge. Wie unter motorisierten Rennfahrern gibt es auch hier einen Ghost-Modus sowie Rennen gegen die Stoppuhr oder bis zu drei CPU-Boarder. Es stehen zwei Männ-

lein und Weiblein in je drei Outfits zur Verfügung, doch das war's auch schon mit den guten Nachrichten. Denn war-

um läßt sich die Tastatursteuerung nicht umkonfigurieren? Wieso kommen die Pisten erst ab einem P2/266 mit 3D-Turbo richtig in Schwung? Und weshalb läßt sich der Schwierigkeitsgrad nicht durch Abschalten des knackigen Zeitlimits entschärfen? Der übelste Motivationskiller aber ist, daß schon eine schwache Leistung eine ganze Saison versauen kann, da eine Speicheroption komplett fehlt. (rl)

## Dann doch lieber Ski fahren!

## Pro & Kontra



- \* auf schnellen Rechnern mit aktuellem 3D-Turbo sehr flotte Grafik
- \* hörenswerte Surfmusik von „Matamala“



- \* unterhalb eines P2/266 unspielbare Ruckelpisten
- \* Probleme mit einigen Sound- und Banshee-Karten
- \* weder Spielstände noch Bestzeiten und Ghosts speicherbar



Sechs Heckperspektiven, doch nur eine ist brauchbar

Quelle sind selten, meist kämpft man eher gegen die vertrackt gesteckten Slalomflaggen

## Snow Wave Avalanche (Midas/Hammer/Koch)

Per Snowboard ins Motivationsloch

USK-Freigabe: nicht geprüft  
Schwierigkeit: 3 Stufen  
Preis: ca. 79,- DM

55%



Grafik	72%
Sound	74%
Steuerung	69%
Motivation	46%

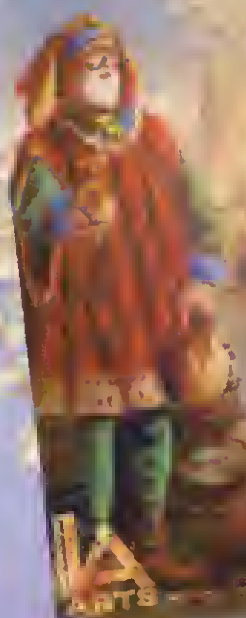
Datenträger	läuft direkt von CD
System	ab einem P133 (besser P2/266) mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	320 x 200 bis 1280 x 1024 Pixel, Direct3D-Beschleuniger empfohlen
Sound	5 CD-Audiotracks, (3D-)Sound und Musik getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus, Pad, Joystick
Sprache	Spiel deutsch, Anleitung englisch
Multiplayer	maximal 4 Spieler via (Null-)Modem oder Netzwerk
Online-Info	<a href="http://www.gamesarena.com">http://www.gamesarena.com</a>



ARI GAMES

# HANSE 1480

## Das Vermächtnis



# FUGGER-FÜCHSE AUFGEPASST !!!

Produktinfo 017



ARI DATA CD GmbH - Germany  
Hans-Böckler-Straße 13 · D-47877 Willich  
Tel.: +49 (0) 2154-9476-0  
Fax: +49 (0) 2154-9476-42  
Internet: <http://www.ari-data.de>  
e-mail: [aridram@aol.com](mailto:aridram@aol.com)

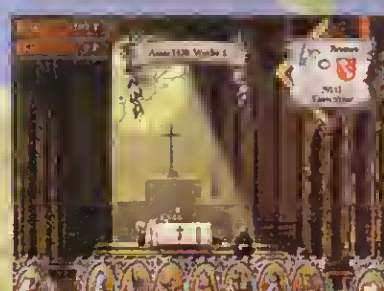


**49,95**

unverbindliche Preisempfehlung

Die historische Wirtschafts-  
simulation von ARI-Games  
mit toller Grafik für 1-4 Spieler

## Jetzt erhältlich !




# QUEST for GLORY DRAGON FIRE

Eigentlich sollte die Serie ja mit dem 1993 erschienenen „Shadows of Darkness“ enden, doch die Fans wollten mehr. Also schickt Sierra alle Ruhmsuchenden ein weiteres Mal in eine packende Mischung aus Adventure und Rollenspiel.

Ein nettes Quicktime-Intro erzählt die Vorgeschichte

Vier Heldentypen stehen zur Wahl, vor Spielstart darf ein wenig an den Charakterattributen manipuliert werden

CHARACTER								
	Strength	400	350	Offense				
		300	350	Defense				
	Agility	390	300	Climbing				
	Vitality	320	50	Acrobatics				
	Luck	300	400	Throwing				
	Magic	100	0	Stealth				
	Swimming	0	0	Lock Picking				
	Paladin							
Health	346	355	Mana	174	Honor	450	Name	Joker
<input type="button" value="Import"/> <input type="button" value="Cancel"/> <input type="button" value="Play"/>								



Bei Schwätzchen stehen verschiedene Gesprächsthemen zur Wahl

## Der König ist tot, es lebe der König

In Silmaria treibt ein feuerspeiender Drache sein Unwesen. Ehe das auf der Insel Marete gelegene Königreich gänzlich den Weg alles Brennbares geht, werden magische Säulen rings um das Eiland aufgestellt – und siehe da, der Lindwurm kehrt in seinen Hort zurück. Freilich nur, um einer neuen Bedrohung Platz zu machen: Fortan terrorisieren marodierende Monsterhorden das Land, und zu allem Überflus wird auch noch der König Opfer eines Attentats...

Die Geschehnisse schreien natürlich geradezu nach einem wahren Helden. Wer dem Ruf folgt, muß nicht nur den Meuchelmörder dingfest machen, sondern sich auch in einem sieben Aufgaben umfassenden Wettbewerb gegen die anderen Regenten in spe behaupten. Sollte es gelingen, hat Silmaria seinen Frieden wieder und ein neues, würdiges Oberhaupt obendrein.

## Vier Spiele in einem

Als virtuelles Alter ego stellen sich dem Spieler wieder ein Magier, ein Dieb und ein Krieger zur Wahl. Alternativ dürfen auch altgediente Recken aus den Vorgängern eingeladen werden, etwa die in Teil zwei bzw. drei geschaffenen Paladine – als Pendant für noble Neueinsteiger wird ein Kreuzritter offeriert. Auf das Spielziel hat dies so oder so keinen Einfluß, wohl aber auf den Weg dorthin. Denn die Charaktere unterscheiden sich in der Gewichtung der anfangs geringfügig manipulierbaren Fähigkeiten bzw. Attribute doch recht deutlich voneinander.

Im Ergebnis müssen nicht nur gleiche Aufgaben auf unterschiedliche Art gelöst werden, teils weichen Aufträge, Dialoge und Zwischensequenzen stark voneinander ab: Während z.B. der Dieb seine Börse mittels Banküberfall füllen kann, muß der Magier eben diesen Raub aufklären. So bekommt man quasi vier Spiele in einem, wodurch für wochenlange Beschäftigung gesorgt sein sollte.

## Abenteuer Rollenspiel

Was die gesamte Serie auszeichnet, findet man auch im jüngsten Sproß: jene gelungene Mischung aus Adventure- und Rollenspielelementen, die so schnell keine Langeweile aufkommen läßt. Man lernt neue Skills, trainiert seinen Helden u.a. beim Schwimmen an den Docks oder kräftigt seine Fitneß auf dem Laufband in der Abenteurgilde. Dort gibt es auch eine Pinnwand mit lukrativen Nebenauf-



tragen. Geld kommt zudem durch das genreübliche Plündern besieger Gegner, Taschendiebstahl, Einbrüche etc. in die Kasse. Darüber hinaus kann man beispielsweise auf Arenakämpfe wetten, selbst daran teilnehmen oder sich am Glücksrad versuchen.

Natürlich ist auch ein ganzer Sack voll Rätselnüsse zu knacken. Damit sich daran niemand die Zähne ausbeißt, geben die Bewohner des Fantasy-Landes in ausführlichen Gesprächen Hinweise en masse. Auch das Lesen der Schilder und Aushänge hilft Ratlosen auf die Sprünge. Und falls das alles nichts nützt, läßt sich der Schwierigkeitsgrad mittels Schieberegler jederzeit ändern, zudem kann der Spielstand nach Gusto gespeichert werden.

## Handling und Präsentation

Die Steuerung ist dabei recht praktisch: Per Mausclick läßt man den Helden gehen, rennen, Leute ansprechen, Gegenstände aufklauben usw. Auch das Ausrüsten mit sowie das Kombinieren und Anwenden von Fundstücken bereitet dank der übersichtlichen Menüs keine Probleme. Etwas komplizierter gibt sich das Handling via Tastatur, bietet allerdings bei den Echtzeitkämpfen mehr Möglichkeiten in punkto Verteidigung oder Ausmanövrieren des Gegners – per Nager gehen die Scharmützel „Diablo“-mäßig simpel vonstatten.

Optisch sind die Fights freilich eher unspektakulär in Szene gesetzt, die Kombattanten sehen da mickrig aus. Die gerenderten Lokationen mit Tag-Nachtwechsel können sich aber stets sehen lassen und sind zum Teil auch noch nett animiert. Um so unangenehmer fällt auf, wie militärisch-zackig der Polygonprotagonist durch die gerade auf großen Monitoren ein wenig grob wirkende Gegend marschiert. Seine Zaubersprüche und die je-



Action pur im Echtzeitkampf



Konditionstraining auf dem Laufband

## Der Lohn der Fron

Neben der Möglichkeit, das Spielziel auf recht unterschiedliche Weise mit den vier Charakteren zu erreichen, sorgt auch das **Sierra-typische Punktesystem** für einen dauerhaften Motivationsschub. So erhält man einerseits Erfahrungspunkte für das Erlernen bzw. Verbessern der zehn Fähigkeiten wie Schwimmen, Magie, Klettern, Taschendiebstahl, Schlösser knacken, Schlei- chen etc. Andererseits werden gelöste Rätsel, erledigte Aufträge und spezielle Sonderaktionen belohnt. So bekommt etwa ein Kämpfer Punkte für das Plätten verschiedener Monsterarten, während der Paladin sein Konto durch friedliche Konfliktlösungen erhöht. Auf der Jagd nach dem Highscore, sprich der perfekten Lösung, dürfte also auch das mehrmalige Durchzocken mit ein und demselben Charakter nicht so schnell langweilig werden.



Langfinger können in der Diebesgilde an einem Dummy trainieren



Ein langer Weg zur perfekten Punktzahl...



Wir tauchen nach dem versunkenen Atlantis



Wandern auf der Inselkarte



Geschicklichkeitseinlagen wie das Messerwerfen am Glücksrad sind im Schwierigkeitsgrad variabel

### Ganz persönlich

... hätte ich der Lobeshymne im Test noch zwei weniger schöne Strophen hinzuzufügen: Welcher wahre Held braucht schon Nahrung und Schönheitsschlaf oder macht bei zu vollgepacktem Inventory schlapp? Das scheint mir dann doch ein Quentchen zu viel Rollenspiel-Realismus, den ich lieber in weniger actionreichen und dafür taktischeren (Runden-) Kämpfen gefunden hätte. Und mindestens 465, am besten gleich 1035 MB auf der Festplatte?! Das ist nicht mehr lustig – ganz im Gegensatz zu den vielen humorigen Einlagen im Spiel.



Steffen

weils aktuelle Ausrüstung wurden aber prima visualisiert. Ein besonderes Lob hat sich der Sound verdient: treffliche Sprachausgabe, realistische Effekte und eine phantastische Musikuntermalung. Ob heroische Orchesterbombastik oder leise Synthie- und Gitarrenklänge, stets wird das Geschehen akustisch passend begleitet. Kein Wunder, daß der Soundtrack auch gesondert auf Audio-CD erhältlich ist.

### Das Fazit

...kann nur positiv sein: Stimmungsvolle Atmosphäre, eine ansprechende Präsentation und die intuitiv beherrschbare Steuerung garantieren Helden jeden Alters und Kalibers viele (ent-)spannende Stunden vor dem Monitor. Sierra hat dem Titel also Ehre gemacht und sich mit Ruhm bekleckert. (st)



Bis zu neun Gegenstände aus dem unbegrenzt aufnahmefähigen Inventar können in die „Gürteltaschen“ am unteren Bildschirmrand gelegt werden

### Quest for Glory 5 (Yosemite Entertainment/Sierra)

Abwechslungsreicher Mix aus Adventure und Rollenspiel

USK-Freigabe: ab 12 Jahren  
Schwierigkeit: variabel  
Preis: ca. 79,- DM

82%



Grafik 73%  
Sound 86%  
Steuerung 80%  
Motivation 84%

Datenträger	2 CDs, 465, 510 oder 1035 MB auf der HD
System	ab einem P166 (P200 empfohlen) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 Pixel als Vollbild oder im Fenster
Sound	Lautstärke für Sprachausgabe, Musik und Soundeffekte getrennt regelbar
Eingabe	Maus, Tastatur
Sprache	englisch, komplett deutsche Version ab Februar
Multiplayer	nein
Online-Info	<a href="http://www.qg5.com">http://www.qg5.com</a>



# Mehr als ein Job!

## Computerspielredakteur ist kein Beruf, sondern eine Lebenseinstellung!

Sie umfaßt

- breite Kenntnis von und viel Begeisterung für Computerspiele
- das Talent, amüsant und prägnant zu formulieren
- Teamgeist, Ehrgeiz und Fleiß
- Phantasie und sicheres Auftreten

## Solche Leute suchen wir

und bieten

- beste, weil leistungsgerechte Bezahlung
- gute Aufstiegschancen
- flexible Arbeitszeiten in einer modernen Redaktion im Osten von München, der Weltstadt mit Herz
- die Mitgliedschaft in einem verschworenen Team

## Bewerbungen mit Stilproben an:



Joker Verlag Labiner GmbH & Co. KG  
Personalbüro  
Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham

# BESTPREISE

zu finden ist unsere Spezialität! Zahlen Sie nicht zuviel beim Einkauf. Fragen Sie erst uns, wir ermitteln den jeweils günstigsten Tagespreis aus mehr als 24.000 Produktangeboten für nur 3,63 DM Telefonkosten pro Minute.

**Zum Beispiel:**

<b>PC-Systeme:</b>	PC mit IBM 300 32 MB, 4,3 GB Festplatte, 4MB Grafik, 32x CD-ROM, SOUND, Maus, Tastatur, Software, usw.	<b>629,-<sup>DM</sup></b>
	PC mit Pentium II 366 64 MB, 4,3 GB Festplatte, 36x CD-ROM, 8MB AGP Grafik, 16Bit Sound, Maus, Tast., Softw. usw.	<b>1.099,-<sup>DM</sup></b>
	PC mit Pentium II 400 64MB, 8,4 GB Festplatte, 8 MB AGP, Sound, 40x CD-Rom, Tastatur, Maus, Software, usw...	<b>1.499,-<sup>DM</sup></b>

<b>Prozessoren &amp; Speicher:</b>	<b>CD-Rom:</b>
Intel Pentium CPU's ab 79,-DM	24-fach CD-ROM ..... 48,-DM
Intel Pent 200 MMX ..... 149,-DM	32-fach CD-Rom ..... 59,-DM
Intel Pent. II 300 ab ..... 155,-DM	36-fach CD-Rom ..... 65,-DM
Intel Pent. II 366 ..... 279,-DM	40-fach CD-Rom ..... 75,-DM
Intel Pent. II 400 ab..... 359,-DM	48-fach CD-Rom ..... 119,-DM
AMD K6 300 3D NOW ... 129,-DM	CD-Recorder ab ..... 299,-DM
AMD K6 350 3D NOW ... 169,-DM	DVD Laufwerke ab ..... 188,-DM
AMD K6 380 3D NOW ... 249,-DM	
AMD K6 400 3D NOW ... 279,-DM	<b>Monitore:</b>
PS/2 Simm 64 MB EDO . 139,-DM	15" SVGA ab ..... 185,-DM
SDRAM 32 MB ..... 59,-DM	17" Markenmonitor ..... 379,-DM
SDRAM 64 MB ..... 129,-DM	19" Markenmonitor ..... 649,-DM
	21" Monitor TCO95.....1.179,-DM
<b>Mainboards:</b>	Flachbildschirme ab ..... 799,-DM
Mainboard (MMXfähig) 75,-DM	<b>Sonstiges:</b>
Mainboard bis 300Mhz .. 89,-DM	Digital-Kamera ab ..... 169,-DM
Mainb. für Pent.II ..... 109,-DM	Modem Fax&Voice 28.8 . 35,-DM
Mainb. für PII 100Mhz. . 109,-DM	FAX-Modem 56K V90 .... 65,-DM
<b>Aufrüstung:</b>	ISDN Karte ..... 49,-DM
Marken-Mainboard	Flachbett-Scanner 600dpi 69,-DM
mit 300Mhz CPU ..... 189,-DM	Ionema ZIPDRIVE ..... 139,-DM
<b>Sound &amp; Grafik:</b>	<b>Schnäppchen:*</b>
Soundkarte 16 Bit PNP .. 16,-DM	Komplett-PC 386 ab ..... 99,-DM
Soundhaster 64 AWE..... 39,-DM	SNI 486-75 16MB, 420 MB HDD,
Voodoo II 3DFX 12MB .. 149,-DM	Tastatur & Monitor ..... 259,-DM
VGA 8 MB AGP ..... 45,-DM	IBM 486 DX 66 16MB, 240 MB
Hercules 8MB mit AGP .. 75,-DM	HD Maus, Tastatur ..... 189,-DM
Diamond Monster 16MB 189,-DM	Notebook 486er ab ..... 499,-DM
Monster-Leistung 3dfx .. 79,-DM	Notebook m. Pent. .... 999,-DM
<b>NEU:</b> 2D/3D-Grafik-Power mit	<b>Neuwertiges Notebook:</b>
3dfx Banshee 16MB ab ... 145,-DM	Siemens-Nixdorf mit P. 166 MMX
<b>Festplatten:</b>	40MB Ram, 2,1 GB Festplatte,
3,2 GB versch. Marken .. 199,-DM	CD-ROM, Floppy, 12,1" TFT,
4,3 GB versch. Marken .. 219,-DM	Licium-Ionen-Accu, Tasche,
6,4 GB Quantum ..... 249,-DM	Infrarot, Zub.....1.799,-DM
8,4 GB IBM ..... 289,-DM	

\*Second-Hand Geräte in Top-Zustand

<b>Drucker:</b>	<b>Software zur kostenlosen Nutzung:</b>
Farbdrucker CANON .... 149,-DM	Über 100 Top-Programme! INFO
Hewlett Packard 890C .... 579,-DM	per Faxabruf mit Bestellgutschein:
QMS Laserdrucker ..... 349,-DM	0190-883344 T.I.S.

**Intermedia**

**Telefon:**

**0 19 08-8 00 99**

**24-Stunden-Fax-Abruf:**

**Fax: 0 19 08-8 00 13**

(Das Faxgerät auf Faxabruf oder Polling einstellen und anwählen - wenn Faxton ertönt auf Starttaste drücken)

**So sparen Sie Geld: Nutzen Sie unsere kompetente Kundenberatung!!**

**Clever  
kaufen-  
Geld  
sparen**



# biosys

An Originalität mangelt es Jumpstarts Mischung aus Umweltsimulation und Adventure sicher nicht. Im Gegenzug sollte es aber auch dem Spieler nicht an ökologischem Verständnis mangeln, wenn er dauerhaft in einem entlegenen Forschungskomplex (über-)leben will.

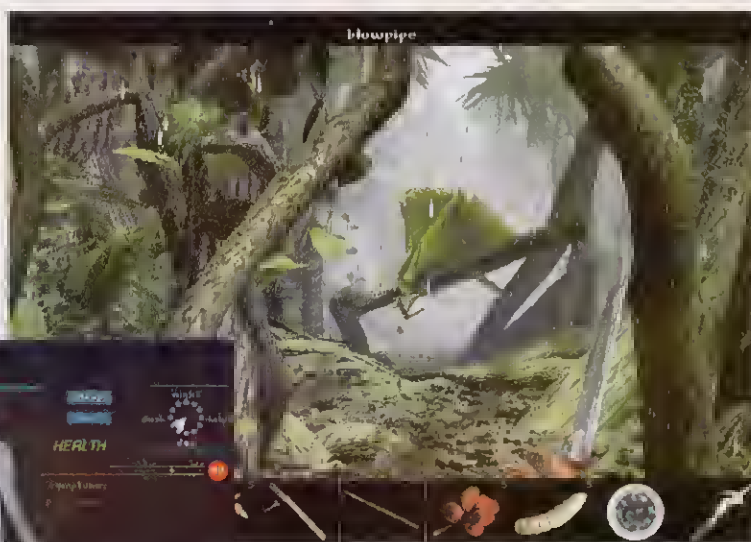
Ort der Handlung ist ein aus vier Biosphären (Savanne, Regenwald, Ozean und Evolutionskuppel) nebst Kommandozentrale bestehender Komplex in den Anden – die einzelnen Bereiche sind durch eine Einschienenbahn miteinander verbunden. Warum sich der Spieler alias Professor Russell hier aufhält, geht aus der Story mit ihren überraschenden Wendungen bzw. aufgestöberten Videokassetten, DAT-Bändern, Notizen usw. erst nach und nach hervor. Vorerst steht das schiere Überleben im Vordergrund: Nahrungsbeschaffung, regelmäßige Ruhepausen und die Behandlung diverser Krankheiten. Doch auch das ökologische Gleichgewicht der Biosphären ist über Temperaturregelung, Bewässerung oder Belüftung zu halten. Da kommt man selbst in gut klimatisierten Räumen schnell ins Schwitzen... Zumal ja nebenher noch realitätsnahe Rätsel zu lösen sind. So lassen sich beispielsweise keine Wege durch den verwachsenen Dschungel bahnen, ehe nicht eine Machete gefunden ist. Aus ei-

## Schluck aus der Meskalflasche gefällig?

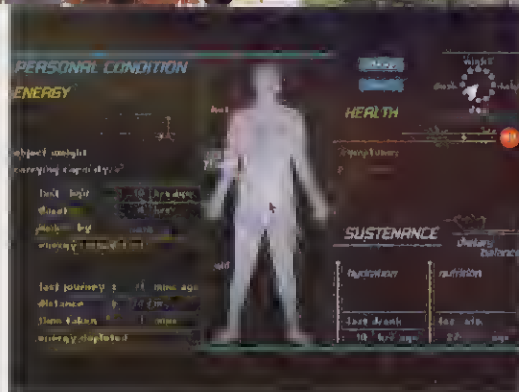
ner Datenbank erfährt der moderne Robinson Crusoe viel über natürliche Heilmittel, und sogar Drogen darf man nicht verschmähen: Das Einwerfen von Peyote oder ein Schluck aus der Meskalflasche erzeugt informative Halluzinationen. Die Mischsteuerung aus Maus und Tastatur wirkt aber auch in nüchternem Zustand unhandlich, die Optik mit nur 256 Farben geradezu ernüchternd. Immerhin trifft man bei seinen Wanderungen durch aus der Ich-Perspektive gezeigte Lokationen im Stil von „Riven“ auf schöne Tag-Nacht-Wechsel und eine aktionsabhängig veränderliche Umgebung. Vögel legen Eier, Orangen wachsen an den Bäumen, und simulierter Frühling verwandelt die Steppe in ein blühendes Paradies – natürlich nur, wenn alles richtig gemacht wurde. Das Wichtigste jedoch: Bis das Geheimnis um das Alter ego gelüftet und die Flucht gelungen ist, verstreichen die Stunden dank des originellen Gameplays wie im Fluge. Gut, daß bereits am Nachfolger „Mission to Mars“ gearbeitet wird. (st)



In der simulierten Savanne gewinnt man Trinkwasser aus Kakteen



Das Datenblatt gibt Aufschluß über den momentanen Gesundheitszustand des Alter egos



Im Spielverlauf erschweren mutierte Pflanzen zusätzlich das Überleben

## Projekt Erde 2

Das reale Vorbild des Spiels ist eine knapp 13.000 Quadratmeter große Miniaturausgabe unserer Erde in der Wüste Arizonas. Mit dem Bau der Glas-Stahl-Konstruktion wurde bereits 1984 begonnen, der Komplex beherbergt sieben verschiedene Ökosysteme, sogenannte Biomes: tropischer Regenwald, Ozean, Savanne, Wüste, Sumpf sowie Ackerland. Dazu kommt der Wohnbereich für die acht Menschen, welche dort im September 1991 eingeschlossen wurden, um die Möglichkeit einer Besiedlung anderer Planeten zu erproben. Binnen zwei Monaten stieg der Kohlendioxidgehalt damals jedoch auf das Sechsfache der Erdatmosphäre; zugepumpte Frischluft, nachgelieferte Ausrüstung und viele Pannen weckten Zweifel am wissenschaftlichen Wert des Experiments. Mittlerweile ist das Projekt eine Touristenattraktion, die immerhin 200.000 Besucher pro Jahr anlockt.





Ist der Pflücker erst gefunden, stellt die Kokosnußernte kein Problem mehr dar

**Biosys**  
(Jumpstart Solutions/Take 2)

**Originelles und anspruchsvolles Survival-Abenteuer**

**USK-Freigabe:** ohne Altersbeschr.  
**Schwierigkeit:** für Geübte  
**Preis:** ca. 89,- DM

70%

Grafik	63%
Sound	61%
Steuerung	65%
Motivation	74%

<b>Datenträger</b>	2 CDs, 123, 385 oder 500 MB auf der HD
<b>System</b>	ab einem P100 (P200 empfohlen) mit 16 MB RAM (32 MB empfohlen) und Win 95/98
<b>Grafik</b>	640 x 480 Pixel in 256 Farben
<b>Sound</b>	wenig Musik, überwiegend Effekte, Sprachausgabe nur in den Videos
<b>Eingabe</b>	Kombisteuerung aus Maus und Tastatur
<b>Sprache</b>	komplett deutsch
<b>Multiplayer</b>	nein
<b>Online-Info</b>	<a href="http://www.take2games.com">http://www.take2games.com</a> <a href="http://www.take2.de">http://www.take2.de</a>

## Ganz persönlich

Professor Russell ist anspruchsvoller als jedes Tamagotchi: „Hunger! Durst! Kann nichts mehr tragen! Bin müde! Will schlafen!“ Allzu oft habe ich dem Weichei liebend gerne ein „Halt's Maul, Nervsack – ich muß hier harte Rätselnüsse knacken!“ in die leicht entzündlichen Gehörgänge gebrüllt. Doch wie weiland das Küken am Schlüsselbund, weckt auch diese schutzbefohlene Mimose den Babysitter im Spieler. Und als solcher kann man sich viel schlechter amüsieren!



Steffen

## Produktinfo 040

30 Ultra Pinb. Turbo R	DV 49,90	Dia Siedler 3	DV 69,90	Interstate 82 *	DV 81,90
688H Hunter Killer	DV 75,90	Dodgem Arena *	DA 74,90	Intervention *	DV 77,90
Abe's Exodux	DV 73,90	Drokan *	DA 83,90	Israeli Air Force	DV 72,90
ACM 1918 *	DA 74,90	DSF Football '99 *	DV 51,90	Jack Nicklaus Golf *	DA 79,90
Active Golf 3	DV 67,90	DSF Golf '99 *	DV 51,90	Jagged Alliance 2 *	DV 72,90
Age of Empire	DV 62,90	DSF Ski 99 Extreme Ed.	DV 46,90	Jedi Knight + Mission	DA 61,90
- Expansion Pack	DV 61,90	Dune 2000	DV 74,90	Jet Fighter Fullburn *	76,90
- neue Empire 1+2	DV 34,90	Eden	DV 22,90	John Madden NFL '99	DA 76,90
Age of Empires 2 *	DV 11	Bungton Kaepes 2 *	DV 62,90	Kings Quest *	DV 73,90
Airline Tycoon	DV 72,90	Dynasty Gammas	DV 73,90	Knights and Merchants	DV 65,90
Alien Intelligence *	DV 69,90	Eisenbahn 3	DV 73,90	Kurt - der Manager *	DV 75,90
Aliens vs. Predator	I.V.	Earthworm Jim 3D *	DV 74,90	Lands of Lore 3 *	DV 79,90
Alpha Centauri *	DV 76,90	Escante Front Miss.1 *	DA 26,90	Lore 3	DA 11
Anno 1402 *	DV 71,90	Eden Searls *	DV 72,90	Links LS '99 *	DV 81,90
- neue Inseln, n. Abenti	DV 33,90	Eliminator	DA 73,90	Live Wire *	DV 59,90
Anstoss 2 Gold Edition	DV 39,90	Escorts Enzyki. 99 plus	DV 152,90	LMA *	85,90
Apache/Havoc	DA 74,90	Esprit 2000	DV 67,90	Lands Runner 2	DA 71,90
Baldurs Gate	DV 76,90	European Air War	DV 52,90	Loose Cannon *	DV 66,90
Baldurs Gate 2	DV 71,90	Esprit Speed *	DA 72,90	Lands of Magic *	DV 66,90
Battlefield 3D (Microsoft)	I.V.	Esprit Pool 2 *	DV 79,90	Legends aus Urak *	DA 27,90
Battlestie *	DA 73,90	F16 Agressor *	DV 73,90	Special Edition *	DA 69,90
Bling 2 *	DV 74,90	F16/Mig 29 Bundle	DV 67,90	Lufwaffe Commander *	DV 76,90
Big City	DA 67,90	Falcon 4D *	DV 71,90	Lulu Inside *	DV 29,90
Billard Nights *	DA 67,90	Falout *	DV 49,90	Marines *	76,90
Black & White *	I.V.	Falout 2 *	DV 79,90	Makari *	DA 73,90
Black Dahlia *	DV 71,90	Falout 2 *	DV 76,90	MAHA *	DV 73,90
Blackstone Chroniken	DV 83,90	Fall '99	DV 82,90	Mankind	DV 77,90
Blade	DA 11	Fighter Pilot	DV 51,90	Mac Payza *	I.V.
Bundesliga 99	DV 76,90	Fighter Squadron *	DA 74,90	Mayday	DV 76,90
Bundesliga Manager 99	DV 79,90	First Contact *	I.V.	Mac Hammerman *	DV 67,90
- C+C2 - Alarmstufe Rot	DV 85,90	Fleet Commander *	DA 79,90	Mac Hammerman 3	DV 67,90
- Vergleichungs-Tool	DV 27,90	Flight Simulation 98	DV 105,00	Mesial *	DV 71,90
- C+C3: Thiberion Sun *	DV 89,90	Flyer 2000 *	DV 66,90	Mighti + Magic 6	DV 75,90
- C+C3: Thiberion Sun *	DV 89,90	Flyer 2000 *	DV 66,90	Mighti + Magic Campsl.	DV 82,90
Casuar 3	DV 78,90	Scenary Europa II	DA 65,90	Monkney Island 3	DV 76,90
Carnagoddon 2 *	DV 79,90	- Sc. Rio da Janeiro *	DA 52,90	Mo Roter 2	DV 76,90
Civilization 2 01n C.I.E.D.	DV 66,90	- Sc. San Diego *	DA 44,90	Mystery Islands *	DV 65,90
Civilization, Call I.P.w.	DV 77,90	- German Airports	DA 49,90	Myth 2 - Southlighter *	DV 79,90
Close Combat 3 *	DV 11	Future Cap	55,90	NAA (3D Shooter)	US 79,90
Closio 2	DV 61,90	Galibet Knight 3 *	I.V.	Nascar Revolution *	DV 77,90
Cohn McRae Rally	DA 74,90	Gaia Live '99 *	I.V.	NBA Live '99 *	DV 76,90
Commander 3 D Gold	DV 74,90	Gangsters	DV 82,90	NBA Live '99 3	US 71,90
Command Fightmaster	DV 69,90	Golf Pro 2 *	DV 74,90	Nord Sea Speed 3	DV 74,90
Commandos	DV 79,90	Gothia *	I.V.	Nec Genesis	DV 25,90
Conflict Firescape	DV 75,90	Grand Prix Soccer	DV 72,90	NFL 81itz *	DA 75,90
- Mission	DV 33,90	Grand Prix Legends	DV 78,90	NFL Quarterback '99 *	DA 60,90
Conquest *	DV 67,90	Grand Touring	70,90	NHL '99 *	DV 74,90
Creatures 2	DV 72,90	Gute Zandgen	DV 73,90	NHL '99 *	US 69,90
Cromaggon *	DV 72,90	Gute Zandgen - S.Z.	DV 78,90	Nice 2	DV 72,90
Dalkatana *	DV 78,90	H.E.D.Z.	DV 71,90	Highmarch Creatures	DV 59,90
Dark Project	DV 81,90	Hatrick Wins *	DV 71,90	Off Road Challenge *	68,90
Dark Vengeance *	DA 74,90	Heavy Gear 2 *	DV 78,90	Outcast *	93,90
Darkstone *	I.V.	Hetrick 2	DV 79,90	Panzer Commander	DV 66,90
Deathtrap Dungeon	DV 69,00	Hetrick 2	DV 78,90	Panzer Elita *	DV 11
Delta Force	DA 78,90	Hoves al H.M. 3 *	I.V.	Pinball Arcade *	DA 63,90
Des Grealis *	DV 77,90	Hespanian Wars *	DV 72,90	Pizza Syndicate *	DV 68,90
Descent 3 *	DV 11	Homeworld *	DV 11	Police Quest Swat 2	DV 66,90
Dehtkark *	DV 74,90	Hordes	DV 61,90	Pool Shark *	DV 67,90
Dieblo 2 *	I.V.	Hugo Gold	DV 81,90	Pool	DV 69,90
Dieblo Hellfin	DA 35,90	Incubation - Mission	DV 33,90		
Dia Siedler 2 Gold Ed.	DV 35,90	Inland James 5 *	DV 11		



Spielereditoren wird zuweilen unterstellt, ein Game nur so zum Spaß zu verreißen – oder weil ihnen die Nase eines Produktmanagers nicht paßt. Wie haltlos solche Behauptungen sind, wollen wir heute anhand dieses Action-Flugis demonstrieren.

1. Als Tester ist man guten Willens und gesteht daher jedem Spiel zunächst die Idealwertung von 100% zu. Und weil Ultra Fighters für schlappe 49,95 DM zu haben ist, schlagen wir sogar noch mal zehn Zähler drauf: **110%**.

2. Das belanglose Renderintro und die verwirrende Benutzerführung (ein Druck auf den Exit-Button führt aus jedem Menü direkt zurück zu Windows!) sind mit fünf Punkten Abzug gut bedient, für die lahme SF-Story um einen Krieg der USA gegen das Zindo-Imperium kappen wir weitere fünf Prozent: Macht immer noch **100%**.

3. Bei der Konfiguration der Joystickbuttons wird zwar angezeigt, welche Funktionen auf dem Stick liegen, jedoch nicht, auf welchen Tasten! Daher gibt es acht Punkte Abzug, und wir sind bei **92%**.

4. Das ultratrockene Briefing muß vor einer Mission separat angeklickt und sorgfältig gelesen werden, da es während des Fluges weder Waypoints noch Zielzuweisungen gibt. Die langweilig grüne

In der drehbaren Außenansicht wirken die Ultra Fighters ansehnlich, sind aber nicht kontrolliert zu steuern

Landschaft ist nicht allzu häßlich, dafür gerät die Grafik selbst auf einem P2/350 mit Voodoo 2-Karte regelmäßig ins Stocken – trotz der winzigen Feindjäger, die erst im letzten Moment sichtbar oder optional auf einen Schlag „aufgeblasen“ werden. Das kostet alles in allem 20 Prozent, macht **72%**.

5. Es ist unmöglich, mehrere Tasten gleichzeitig zu drücken, um etwa während des Feuerns den Nachbrenner auszuschalten. Ist der reguläre Sprit alle, gerät das Flugzeug in lächerliche Trudelmovements, und es fallen alle Navigationssysteme aus. Die Laser klingen dilettantisch und der Bordcomputer einschläfernd; das Radar dreht sich nicht mit der Flugrichtung und ist somit ziemlich unnützlich. All diese Mängel halbieren den Spielspaß locker: **36%**.

6. Fair, wie wir sind, ziehen wir jetzt für die langweiligen Missionen/Balleraufträge keine Punkte mehr ab, da der Multiplayermodus im Netzwerk oder Internet zumindest für kurze Zeit Spaß macht. Beweis erbracht? (mz)



Kahlschlag der Übersicht: die Vergleichsbalken der Flieger

### Ultra Fighters (Eagle/Interactive Magic)

Unausgegorener Actionflugi in ödem SF-Szenario

USK-Freigabe: ab 12 Jahren  
Schwierigkeit: variabel  
Preis: ca. 49,- DM

**36%**



Grafik	48%
Sound	39%
Steuerung	42%
Motivation	33%



Schlamperei: Bodenziele lassen sich auch dann noch anwählen, wenn das Gebäude längst zerstört ist

Datenträger	1 CD, 62 MB auf der HD
System	ab einem P200 ohne 3D-Karte (P166 mit), 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 400 Pixel, Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	Menümusik, Soundeffekte
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick
Sprache	deutsche Anleitung
Multiplayer	2 Spieler via (Null-)Modem, bis zu 8 im Netzwerk oder Internet
Online-Info	<a href="http://www.imagicgames.com">http://www.imagicgames.com</a>





Vor genau drei Jahren reaktivierte Microprose erstmals Maverick alias Pete Mitchell alias Tom Cruise, um in einem eher mäßigen Actionflugi zum Film böse Kubaner und Libyer vom Himmel zu holen. Jetzt stechen erneut Kriegstreiber in das Wespennest des Weltfriedens – Zeit, wieder in die Luft zu gehen!

Kenner der Filmvorlage bzw. des Vorgängers werden ihre liebgewonnenen F-14 Tomcats vermissen, denn diesmal zieht die Navy mit der aktuelleren F/A-18 Hornet in die Schlacht gegen russische Atomterroristen und andere Bösewichter. Am eigentlichen Spiel ändert sich dadurch freilich wenig: In drei Kampagnen zu je zehn Missionen zerstört man Raketenrampen, Flotten und Konvois oder beschützt auch mal das eigene Hauptquartier.

Leider arten die Kämpfe selbst auf der niedrigsten Schwierigkeitsstufe schon in wüste Gemetzel aus. Ohne die unbegrenzte Waffenzuladung aus dem ansonsten kargen Optionsmenü ist hier somit kein Blumentopf zu gewinnen. Aber wo sonst kann man pro Einsatz schon 50 Abschüsse vorweisen oder mit einer einzigen AM-RAAM-Rakete ein ganzes Schlachtschiff versenken? Na, dann gute Nacht, Realismus. Zu allem Überfluß hinkt auch noch

### So (un-)realistisch wie ein Actionfilm



Unsere F/A-18 Hornet steckt locker einige Treffer weg

### Ganz persönlich

Mich würde wirklich interessieren, für wen dieses Spiel gemacht wurde: Fans des Films kriegen zu wenig Videos und natürlich keinen Tom Cruise, Simulanten ärgern sich über mangelnden Realismus, und Aktionisten vermissen Explosionen sowie Lichteffekte vom Schlage eines „Incoming“. Und die einzelnen Zutaten bekommen alle auch besser und billiger – im Kino oder am Budgetmarkt.



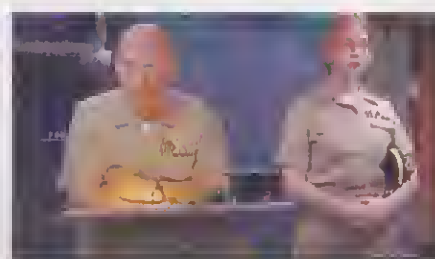
Markus

die optische und akustische Präsentation dem derzeitigen Stand hinterher – trotz Unterstützung für 3D-Nachbrenner und echtzeitberechneter Briefingsequenzen.

Top Gun 2 kann es also kei-

ner Zielgruppe recht machen. Nur uns, denn wir können das Fazit aus dem Test des Vorgängers in der Ausgabe 2/96 wiederverwerten: „Die Profis unter den Stahlvogeldompteuren werden sich mehr Spieltefe wünschen, und dem Actionfan wiederum dürfte die optische Verpackung nicht zusagen...“ (mz)

Die Canonmission zu Beginn der ersten Kampagne ist noch relativ spannend...



Reale Schauspieler gibt es nur zu Beginn jeder der 3 Kampagnen à 10 Missionen

### Top Gun Hornet's Nest (Zipper/Microprose)

Action-Flugi zwischen allen Wolken und Stühlen

USK-Freigabe: ab 12 Jahren  
Schwierigkeit: 3 Stufen  
Preis: ca. 69,- DM

55%



Grafik	62%
Sound	52%
Steuerung	66%
Motivation	53%

Datenträger	1 CD, 140 MB bis 400 MB auf der HD
System	ab einem P133 mit 3D-Beschleuniger (ohne: P166), 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	320 x 240 bis 1024 x 768 Pixel, 3Dfx- und Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	6 CD-Audiotracks, deutsch synchronisierte Videos, Lautstärke regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	2 Spieler im Team, bis zu 8 im Deathmatch über (Null-)Modem, Netzwerk oder Internet
Online-Info	<a href="http://www.microprose.com">http://www.microprose.com</a>

# Luftwaffe COMMANDER™

WWII COMBAT FLIGHT SIMULATOR



Am PC-Himmel tobt derzeit ein erbitterter Kampf um die Lufthoheit im Genre der WW2-Simulationen: Nach Microprose, Microsoft und Jane's beordert nun auch Mindscape die Piloten an historisch verbürgte Fronten – allerdings ausschließlich in Cockpits deutscher Maschinen.



Technik von gestern: Anno 1936 kommen noch Doppeldecker vom Typ He-51 zum Einsatz

Wenn eine Staffel Bf-109 vom Flugfeld abhebt, läßt sich das in lediglich einer, dafür aber dreh- und zoombaren Außenansicht verfolgen



## Zu 95 Prozent tot

Mit einem Verhältnis von bis zu 20:1 waren die Alliierten der Luftwaffe seinerzeit eindeutig überlegen. Tatsächlich überlebten auch nur 1.400 deutsche Piloten den Krieg, was einer Sterblichkeitsrate von unglaublichen 95 Prozent entspricht! Wer damals in eine Kanzel kletterte, hatte mit dem Leben also fast schon abgeschlossen – ob man wohl auch für diese Flugsimulation ein gewisses Suizidpotential mitbringen muß?

## Kein Surra-Patriotismus

Das erste der insgesamt fünf Szenarien handelt vom spanischen Bürgerkrieg des Jahres 1936, als Deutschland den Kampf gegen General Franco unterstützte. Hier tritt man überwiegend in Doppeldeckern vom Typ Heinkel He-51 an, doch auch die damals brandneue Messerschmitt Bf-109 ist bereits verfügbar. Diesem klassischen Jäger begegnet der Spieler noch öfter, beispielsweise im Frankreich-Feldzug vom Mai 1940 oder während der Luftschlacht um England, die ab Juli des gleichen Jahres tobte. Außerdem steht noch mit der „Operation Barbarossa“ der Rußlandfeldzug am Programm, dazu die Verteidigung der Heimat anno 1944 gegen alliierte Bomberangriffe. Hier kommt dann auch der Düsenjäger Me-262 zum Einsatz, Deutschlands vermeintliche Wunderwaffe.

Jedes Szenario ist in zehn Missionen untergliedert, die man auch einzeln fliegen darf. Dynamische Feldzüge gibt es nicht, Erfolg oder Mißerfolg in einem Einsatz wirkt sich also nicht auf den Kriegsverlauf aus. Eingedenk der Geschichte ein lobenswerter Ansatz – wer wollte schon dem Nazi-Regime ernsthaft zum Gesamtsieg verhelfen?

## Grafiker im Blindflug

Insgesamt trifft der Spieler auf 58 Maschinen, im Trainingsmodus darf man zehn Flugzeuge austesten. Praktisch dominieren hingegen nur drei Typen das Programm – es sei denn, man wollte die verschiedenen Modelle der Bf-109 mitzählen. Immerhin kann man sich so besser auf die jeweiligen Eigenheiten einstellen. So bringt es etwa die Me-262 zwar auf überlegene 560 km/h, braucht dafür aber viel Anlauf und jede Menge Treibstoff. Wer hier mit ausgeblendetem Cockpit fliegt, übersieht allzu schnell die



leere Tankanzeige...

Übersehen haben aber auch die Programmierer so einiges. Beispielsweise funktionieren im stufenlos schwenkbaren Cockpit die Anzeigen nicht, was diese Variante komplett nutzlos macht. Ärgerlich ist auch das gelegentliche Flackern der Bodenobjekte, noch ärgerlicher deren Seltenheitswert: Die detailarmen Landschaften kennen fast nur Flughäfen, bloß vereinzelt kommen Landmarks wie der Pariser Eiffelturm in Sicht. Die Texturen wiederholen sich häufig, dazu kommen auch mal unschöne Clipping-Fehler. Kurzum, als Luftwaffe Commander wird man trotz unverzichtbarem 3D-Beschleuniger grafisch nicht eben verwöhnt.

## Breaks im Höhenrausch

Die Stärke dieser Simulation liegt denn auch tatsächlich in der eingangs angesprochenen Todesverachtung des Spielers: Ständig hat man gegen die Überlegenheit des Feindes zu kämpfen, nie mit der hochgradig exakten Steuerung. Hier erweist sich die Kargheit der Grafik auch als Pluspunkt, denn es stimmen Tempo und Fluggefühl. Dazu kommt, daß man das physikalische Modell (z.B. mit/ohne Strömungsabriß) in seiner Realitätsnähe über 15 Stufen an die eigenen Bedürfnisse anpassen darf.

Auch die Soundeffekte wissen zu gefallen, die deutsche Marschmusik in den faden Menüs schon weniger – allenfalls Loriots schwerhöriger Opa Hoppenstedt greift da nicht irgendwann zum Lautstärkeregler. In den Einsatzbesprechungen muß dann aber wieder lauter gestellt werden, denn statt Videos gibt es hier nur (vorläufig englische) Sprachausgabe. Alles in allem also zu viel Schluderei, um Mindscape in die vorderste Front der WW2-Flugis zu befördern. Bleibt zu hoffen, daß mit dem angekündigten „U-Boot Commander“ nicht auch der nächste Titel der „Digital Combat“-Serie in den Untiefen schlammigen Spieldesigns versinkt. (mh)



Auch nicht ganz State of the Art: Die malerischen Wolkentürme setzen sich aus verschachtelten 2D-Bitmaps zusammen

Das zuschaltbare Cockpit bietet zwar lebensnotwendige Informationen wie Geschwindigkeit und Treibstoffanzeige, schränkt die Sicht aber arg ein



Für die Landschaft wurden statt Luftaufnahmen leider nur eintönige Texturen verwendet

## Luftwaffe Commander (Eagle Interactive/Mindscape)

Die Luftschlachten des Zweiten Weltkriegs auf Verliererseite

USK-Freigabe: nicht geprüft  
Schwierigkeit: variabel  
Preis: ca. 90,- DM

70%



Grafik	67%
Sound	68%
Steuerung	83%
Motivation	71%

## Ganz persönlich

Mangels dynamischer Kampagnen behält das Geschichtsbuch in jedem Fall recht: Deutschland wird den Krieg verlieren – und Mindscape gleich mit. Denn über die vielen unnötigen Patzer werden hier allenfalls jene PC-Piloten hinwegsehen, die mangels zeitgemäßer Hardware mit modernen Top-Sims ohnehin nichts anfangen können. Sie erhalten zwar spektakuläre Grafik, dafür aber locker ausreichend Tempo auf ihrem „Dampfrechner“. Schade, daß somit auch nur eine vergleichsweise kleine Zielgruppe in den Genuß der herausragenden Steuerung kommen dürfte.



Manfred

Datenträger	1 CD, 165 MB auf der HD
System	ab einem P166 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 Pixel, Direct3D-Beschleuniger erforderlich
Sound	Marschmusik während der Menüs, im Spiel nur Effekte
Eingabe	Tastatur, Joystick, Pedalerie
Sprache	englisch, deutsche Version geplant
Multiplayer	2 Spieler via (Null-)Modem, bis zu 10 im Netzwerk oder Internet
Online-Info	<a href="http://www.luftwaffecommander.com">http://www.luftwaffecommander.com</a>

Wenn hier „kreischende Dämonen über Europa“ kreisen, dann sind zehn Jäger und Bomber des Zweiten Weltkriegs gemeint. Ein derzeit populäres Szenario also, das Parsoft sehr solide umgesetzt hat.

# FIGHTER SQUADRON

SCREAMIN' DEMONS OVER EUROPE



Die abfallenden Trümmer des Bombers können zu gefährlichen Geschossen werden



Der Maschinenpark ist zwar nicht allzu umfangreich, aber ausgewogen besetzt: Auf britischer Seite warten Lancaster, Spitfire, Mosquito und Typhoon 1B, die US-Airforce hebt mit B-17 Bombern, P-38 Lightning oder P51 Mustang ab, die deutsche Luftwaffe hält mit Focke Wulf-190A, Junkers 88A4 und dem Düsenjet Messerschmitt 262-A dagegen. Insgesamt 32 Missionen (vorrangig werden Luft- und Bodenziele beharct) sind bei freier Seitenwahl zu bewältigen – über Dover etwa, dem Rheinland oder am wenig europäischen Himmel Afrikas.

## Seit wann liegt Afrika in Europa?

Die realistische Soundkulisse macht dem Untertitel alle Ehre, die flotte Polygongrafik spart nicht mit Details und Effekten. Da gibt es Black- und Redouts, Trümmer und Rauchfahnen. Selbst den grimmigen Blick des Piloten fangen die schwenk- und zoombaren Innen- und Außenkameras ein, lediglich Lensflares fehlen. Wichtiger ist die Flugphysik: Bei MG-Beschuß versagen punktgenau Instrumente oder Hydraulik, harte Aufsetzer beleidigen das Fahrwerk, und gewagte Manöver gefährden die ganze Maschine. Der Umfang der Einsatzgebiete ist zwar ein bißchen enttäuschend, doch an Abwechslung fehlt es nicht. Man kann nämlich auch die Flugzeuge seiner Flügelmänner pilotieren oder im Bomber die Funktion eines Schützen übernehmen. Fazit: Nicht unbedingt dämonisch gut, aber doch eine ausgereifte Simulation. (rf)

## Fighter Squadron (Parsoft/Activision)

Grundsollide WW2-Flugsimulation

USK-Freigabe:  
Schwierigkeit:  
Preis:

nicht geprüft  
variabel  
ca. 90,- DM

**74%**



Grafik	72%
Sound	74%
Steuerung	74%
Motivation	76%

Datenträger	1 CD, 17 bis 326 MB auf der HD
System	ab einem P200 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	320 x 200 bis 1280 x 1024 Pixel, Voodoo- und Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	Lautstärke von Musik, Effekten und Sprachausgabe getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Joystick (Force Feedback wird unterstützt)
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	2 Spieler per (Null-)Modem, bis zu 16 via LAN oder Internet
Online-Info	<a href="http://www.parsoft.com">http://www.parsoft.com</a>

**13.03.99**  
ist W-Day!!!

**Die Wikinger sind in Deiner Stadt:**

Infos und Anmeldungen unter:

**Berlin**

Netz-Werk  
[www.x-box.com](http://www.x-box.com)

**Dresden**

café internet dresden  
[www.icdresden.de](http://www.icdresden.de)

**Frankfurt**

Netzwerk Gema Café  
[www.netzwerk-gemecafes.de](http://www.netzwerk-gemecafes.de)

**Hamburg**

Match Games  
[www.match-games.de](http://www.match-games.de)

**Köln**

Höhenberger Online  
[www.hoehenberger-online.home-pages.de](http://www.hoehenberger-online.home-pages.de)

**München**

TimesSquare Online Bistro  
[www.times-square.net](http://www.times-square.net)

**Nürnberg**

M@x  
[www.maximn.de](http://www.maximn.de)

**Saarbrücken**

Inter@ctiv café  
[www.interactiv-cafe.net](http://www.interactiv-cafe.net)





CRYO Interactive und Game Channel  
präsentieren:



Siegeszug der Wikinger

DAS TURNIER

am 13.03.1999 in 8 großen deutschen Städten

Teste ein Echtzeit-Strategiespiel der Extraklasse  
im Netzwerk gegen Deine Freunde und gewinne:

eine Reise nach Los Angeles zur diesjährigen E3  
oder einen 17" Monitor im SAGA-Look  
oder jede Menge Freistunden im Bertelsmann Gamechannel  
oder ein Saitek PC dash™  
oder ein Jahresabo der PC Games  
oder, oder, oder...



Echtzeit-Strategie in 2 und 3D für PC CD-Rom. Ab Ende März 1999.

# DARK VENGEANCE

Man nehme einen Schuß „Tomb Raider“, mische etwas „Hexen 2“ unter und würze das entstandene Actionadventure mit 3D-Effekten: Schon hat man neues Fast Food für Genre-Fans – ohne Bauchschmerzen nur für Multiplayer zu genießen.



Mit magischen Granaten gegen Kobolde und 29 andere Gegnertypen

Dunkle Elfen fallen in ein friedliches Land ein, drei Helden stellen sich der Bedrohung. Eine uninspirierte Aufgabenstellung für Magier Jetrel, Gladiator Nanoc oder Gauklerin Kite: Man begleitet den Protagonisten seiner Wahl durch 18 aus der „Heckperspektive“ gezeigte Fantasy-Welten, meuchelt gut 30 verschiedene Gegner wie Ritter oder Dämonen mit neun ansprechend animierten Waffen, versucht sich an simplen Schalter-Puzzles und ergötzt sich sporadisch an Zwischensequenzen. Der Sammler im Jäger findet auch mal Lebensenergie sowie das für „Uniques“ benötigte Mana; so ziemlich der einzige

### 3D-Action aus der Retorte

eigene Einfall von Dark Vengeance: characterspezifische Sonderfähigkeiten wie etwa ein kämpfendes Spiegelbild des Zaubers, zeitweilige Unsichtbarkeit für die Heldin und Drachengestalt für den Gladiator. Dank der ordentlichen Präsentation mit vielen Direct3D-Effekten, düsterer Musik und stimmungsvollen Sounds fällt die Ideenarmut in der Praxis nicht so auf. Wohl aber das unglückliche Handling: Die Spielfiguren reagieren träge, außerdem sind sie im Vergleich zu ihrer Umgebung viel zu groß geraten – mit „Blinkkämpfen“ als Folge. Wer dem Feind ins Triefauge blicken möchte, kann zwar die Perspektive manuell schwenken, doch bis man damit fertig ist, hat der Gegner einen meist schon fertiggemacht...



Kite und Nanoc können sich nur in Multiplayer-Gefechten begegnen, Solisten müssen sich mit einem der drei Spielcharaktere begnügen

Ein „Unique“: Mit ausreichend Mana kann (nur) die Heldin Blitz und Donner heraufbeschwören



Wieder einmal sind es also die Mehrspielermodi, welche das Game vor dem Flop retten müssen: Wenn im Netzwerk oder Internet bis zu 32 Elfenjäger auf einmal in speziellen Multiplayerarenen loslegen, haben alle mit denselben Beschränkungen zu kämpfen. Und der „Voyeur“-Modus für bis zu 64 passive Zuseher ist ja sogar richtiggehend originell. (pk)



### Dark Vengeance (GT Interactive/Reality Bytes)

Actionadventure vom Fließband mit Konstruktionsmängeln

USK-Freigabe: ab 16 Jahren  
Schwierigkeit: 3 Stufen  
Preis: ca. 89,- DM

**Solo** 62% **Multi** 67%

Solo		Multi
75%	Grafik	75%
73%	Sound	73%
58%	Steuerung	61%
64%	Motivation	70%

Datenträger	1 CD, 150 MB auf der HD
System	ab einem P166 (besser ein P2/266) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	512 x 384 bis 1024 x 768 Pixel in Truecolor, Direct3D-Beschleuniger empfohlen
Sound	Qualität und Lautstärke von Musik, Soundeffekten und Sprachausgabe getrennt regelbar, 3D-Sound
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick
Sprache	englisch
Multiplayer	maximal 32 Spieler über Internet oder Netzwerk, bis zu 64 passive Zuseher möglich
Online-Info	<a href="http://www.realbytes.com">http://www.realbytes.com</a>





Die Zitadelle bildet das Zentrum jeder Basis – den Geschützturm kann man auch selbst bedienen

Am Krieg gegen Außerirdische nimmt der Spieler in einem Schwebepanzer teil. Wie man Stützpunkte aufbaut, Energie gewinnt und Truppen produziert, kann in drei Trainingsmissionen gelernt werden. Dann geht es hinaus auf planetare 3D-Schlachtfelder, um bei fetziger Musikbegleitung von der CD jede Einheit einzeln zu befehlen.

Ob Infanterist oder Bomber, für jeden Truppenteil und jede Situation schlägt der Bordcomputer des individuell bewaffneten Panzers die passende Order vor. Seine Tips zum Basisbau sind ebenso hilfreich: Ein Knopfdruck, schon ist das HQ mit Abwehrgeschützen umringt. Auch militärische Einheiten können an beliebiger Stelle ins Kampfgetümmel gebeamt werden, was eher für Hek-

tik denn für Taktik sorgt: Wie soll unter diesen Umständen je ein Nachschubweg gekappt werden? Und da so auch Angriffe weit hinter den feindlichen Linien problemlos möglich sind, spielt strategisches Geschick kaum eine Rolle.

### Flotte Ballerei statt Echtzeitstrategie

Ballern lautet also die Devise, wobei auf die örtliche Flora keine Rücksicht genommen werden braucht – die hiesigen Berge und Täler entbehren jeglicher Vegetation, flutschen dafür aber mit 3Dfx-Unterstützung um so flotter über den Monitor. Etwas enttäuschend wiederum die grob gerenderten Zwischensequenzen. Und wer die auch steuertechnisch gut beherrschbaren Schlachten aus drei Solokampagnen und 37 Einzelmmissionen mal satt hat, der greift eben zum mitgelieferten Editor. (mh)



Neben der Cockpitperspektive steht nur eine starre Verfolgeransicht zur Verfügung

Um im kargen Gelände nicht die Orientierung zu verlieren, empfiehlt sich der gelegentliche Blick auf die Satellitenkarte

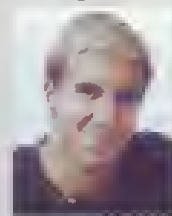


# UPRISING LEAD AND DESTROY

Vor einem Jahr kombinierten die Cyclone Studios Echtzeitstrategie mit 3D-Action; damals ein innovatives Konzept. Heute gibt es viele ähnliche Spiele – ob der Nachfolger deshalb so stark auf Action abzielt?

## Ganz persönlich

Weil ich aus leidvoller Erfahrung von Fortsetzungen ohnehin nicht sooo viel erwarte, hat mir die 3D-Hatz mit Strategietouch zumindest anfangs Spaß gemacht – irgendwann wurde mir das abwechslungsarme Missionsdesign aber langweilig. Und daß ausschließlich Voodoo-Karten unterstützt werden, zeugt auch nicht gerade von Liebe zur Vielfalt.



Manfred

## Uprising 2 (Cyclone Studios/Ubi Soft)

3D-Action mit strategischem Anstrich

USK-Freigabe: nicht geprüft  
Schwierigkeit: 3 Stufen  
Preis: ca. 90,- DM

69%



Grafik 72%  
Sound 78%  
Steuerung 76%  
Motivation 65%

Datenträger	1 CD, 205 MB auf der HD
System	ab einem P166 (besser P200) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	320 x 240 bis 1024 x 768 Pixel, ausschließlich 3Dfx-Karten werden unterstützt (kein Direct3D)
Sound	10 CD-Audiotracks, Musik und Effekte getrennt regelbar, Dolby Surround wird unterstützt
Eingabe	Tastatur, Joystick, Gamepad
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	2 Spieler via (Null-)Modem, bis zu 8 im Netzwerk oder Internet
Online-Info	<a href="http://www.ubisoft.de">http://www.ubisoft.de</a>

### LAMENTATION SWORD

In diesem Rollenspiel fernöstlicher Prägung machen sich drei Helden auf die Suche nach einem Dämonenfürsten, der das Land mit Blut und Schrecken überzieht. Ausgerüstet mit Magie, verschiedenen Waffen und einem leicht zu handhabenden Inventory prügeln sie sich in Echtzeit durch 21 von Kriegsnebel umwölkte Abschnitte. Trolle, Orks und Untote haben hier demnach wenig zu lachen, doch der Spieler grinst über die komfortable Steuerung mittels Maus und Zugrathmen. So hübsch die Iso-Graphik animiert und vertont (Musik, FX und

Sprachausgabe) wurde, so flach ist leider die eingedeutschte Story. Die Freunde japanophiler Genrekost werden das dem

Game mangels Konkurrenz am PC sicher gerne nachsehen, alle anderen warten besser gleich auf „Diablo 2“.



#### Lamentation Sword (Lamax Software)

Iso-Rollenspiel im Anime-Look

URTEIL:

63%

USK-Freigabe:  
Schwierigkeit:  
Preis:

nicht geprüft  
für Einsteiger  
ca. 70,- DM

System-  
konfiguration

ab einem P90 mit 16 MB  
RAM, Win 95/98 und  
100 MB auf der HD

### TIDES OF WAR

Die „Wellen des Krieges“ schwappen hier über maritime Echtzeitstrategen mit Hang zu wirtschaftlichen Aspekten hinweg: Als Maus-Matrose im Dienste von England, Spanien oder der Freibeuterei sticht man zunächst mit einer bescheidenen Brigg in See, um lukrative Handelsrouten auszuspähen, seine Crew zu trainieren und das Schiff aufzurüsten – viele Schlachten später hat man es vielleicht sogar zum Admiral mit standesgemäßem Supersegler gebracht. Für Tiefgang spricht auch der Umfang, denn 60.000 Bildschirme wollen erkundet werden. Ob

das der Käufer will, hängt von seiner Toleranzschwelle gegenüber Grafik auf Shareware-Niveau ab: Während die gerender-

ten Zwischensequenzen ganz hübsch sind, geht die Optik im Spiel voll über die Plankel



#### Tides of War (Devil's Thumb/GT-Interactive)

Maritimer Genremix mit Echtzeitgefechten

URTEIL:

58%

USK-Freigabe:  
Schwierigkeit:  
Preis:

ab 16 Jahren  
variabel  
ca. 90,- DM

System-  
konfiguration

ab einem P133 mit 16  
MB RAM, Win 95/98 und  
100 MB auf der HD

### HANSE 1480 – DAS VERMÄCHTNIS

Spieler Veteranen werden die Wirtschaftssimulation „Hanse“ am C-64 nicht vergessen haben – zumal die grafisch aufgepeppten Variante „Hanse – Die Expedition“ die Erinnerung seit 1994 am PC wach hält. Dieses Remake des Klassikers von Ralf Glau ist somit in jeder Hinsicht überflüssig. Schließlich wurde das Spielprinzip kaum überarbeitet: Zwischen 1400 und 1480 schippern bis zu vier Hanseaten über Nord- und Ostsee, gründen Niederlassungen und handeln mit 13 Warentypen. Das wäre zumindest für Genre-Neulinge ganz nett, hätte man

mehr Handlungsmöglichkeiten und eine weniger umständliche Steuerung eingebaut. So aber wirkt das Geschacher auf passabel digitalisierten Standbildern

(wahlweise 640 x 480 Pixel in 256 Farben oder 800 x 600 Punkte in 16 Bit-Farbtiefe) mit fünf Audiotracks in erster Linie altmodisch.



#### Hanse 1480 – Das Vermächtnis (Independent Arts/Ari Games)

Optionsarme Handelssimulation

URTEIL:

49%

USK-Freigabe:  
Schwierigkeit:  
Preis:

ab 6 Jahren  
für Einsteiger  
ca. 49,- DM

System-  
konfiguration

ab einem P100 mit 16  
MB RAM, 95 MB auf der  
HD und Win 95/98



### MAH JONGG

Der fernöstliche Denksport kam am PC bereits in diversen „Shanghai“-Varianten zu Ruhm und Ehre, jetzt dürfen wieder Steintürme abgetragen werden – immer paarweise, außerdem lassen sich nur Klötze wegklicken, die rechts und links keine Nachbarn haben. Wer nicht mehr weiter weiß, kann sich einen Zug vorschlagen lassen, eine Undo-Funktion macht unbedachte Moves rückgängig. Nichts Neues also, doch in frei rotierbarer Direct3D-Grafik hat man den Klassiker noch nicht gesehen. Vier Steinsets und zehn unterschiedlich schwere Aufbauvarianten sind verfügbar, dazu eine

Boßbaste für unangekündigte Besucher sowie ein Zweispielermodus gegen die Zeit. Weil während des Knobels zudem

eigene Musik-CDs abgespielt werden dürfen und der Preis stimmt, ist Mah Jongg ein feines Game für zwischendurch.



**Mah Jongg**  
(Soft Enterprises/Data Becker)

Preiswertes 3D-Shanghai

**URTEIL:**

**60%**

USK-Freigabe:  
Schwierigkeit:  
Preis:

nicht geprüft  
variabel  
ca. 29,- DM

**System-  
konfiguration** ab einem P133 mit 16  
MB RAM, 15 MB auf der  
HD und Win 95/98

### PRO PILOT 99

Erst vor einem halben Jahr legte der Vorgänger eine glatte Bruchlandung auf das Testparkett, jetzt soll die 99er-Version des Zivilflugs die Scharte auswetzen. Was sich jedoch beim Anblick des langweiligen Render-Intros schon ankündigt, wird im Spiel bald zur grausigen Gewißheit: Sechs Flugzeuge, zwei umfangreiche Szenarien in Nordamerika und Europa – die Neuauflage ist mit dem Originalprogramm praktisch identisch! Erst wenn auf den Vollbildmodus umgeschaltet wird, offenbart sich die einzige Verbesserung: Die nach wie vor äußerst häßlichen

Textures sind mit einem 3Dfx-Turbo unter der Haube nunmehr geglättet, die Wolken transparent. Für diesen Patch einen

Hunderter zu verlangen, dürfte wohl die größte Frechheit des noch recht jungen Jahres sein!



**Pro Pilot 99**  
(Dynamix/Sierra)

3Dfx-Update zum Vollpreis

**URTEIL:**

**52%**

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.  
Schwierigkeit: variabel  
Preis: ca. 99,- DM

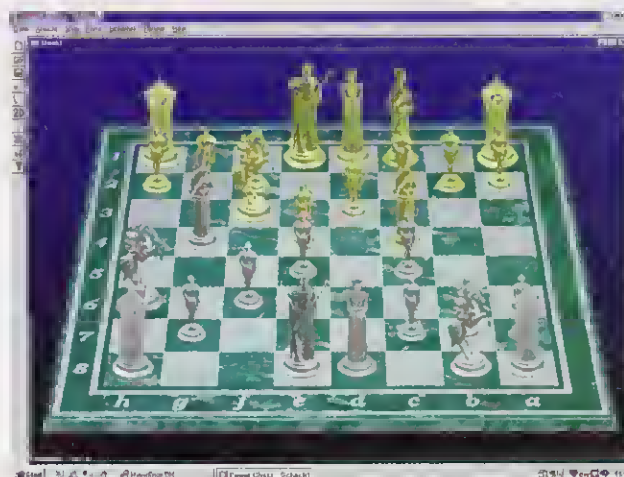
**System-  
konfiguration** ab einem P133 mit 32 MB  
RAM, 19 bis 427 MB auf  
der HD und Win 95/98

### POWER CHESS 2.0

An Spielstärke fehlt es diesem Schachprogramm nicht, immerhin rangen die verwendeten Routinen dem digitalen Weltmeister „Deep Blue“ anno 1995 ein Remis ab. Man kann seine Partien von Sprachausgabe ausführlich kommentieren lassen, gegen 24 unterschiedliche CPU-Konkurrenten antreten oder sich Gegner nach Maß anfertigen. Ihnen darf man dann etwa bestimmte Eröffnungsvarianten aufzwingen, um sich für reale Schlachten am Brett fit zu machen. Und Neulingen werden erst die Regeln erklärt, dann

weicht sie der Computer via Tutorial in die Geheimnisse und Kniffe des königlichen Spiels ein. Der hohe Nutzwert muß allerdings durch

eine eher umständliche Bedienung mit unausgeglichener Menüführung erkaufte werden, auch nervte unser Testmuster mit Abstürzen unter Win 98.



**Power Chess 2.0**  
(Sierra)

Schachprogramm mit umfangreicher  
Analysefunktion

**URTEIL:**

**72%**

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.  
Schwierigkeit: variabel  
Preis: ca. 99,- DM

**System-  
konfiguration** ab einem P90 mit 12 MB  
RAM, Win 95/98 sowie  
20 MB auf der HD

### ELIMINATOR

Die Futuristen von Psygnosis schicken Strafgefangene in Tunnelsysteme, um Waffen und Verteidigungsanlagen zu testen. Klingt nicht neu und ist es auch nicht: Einer von vier Gleitern muß möglichst unbeschadet durch ein Labyrinth voller Geschütztürme, mechanischer Spinnen und diverser Endgegner bugsiiert werden. Es stehen insgesamt zwölf Primär- und Sekundärwaffen zur Verfügung, um den Weg durch acht Welten (plus ebenso viele Bonusabschnitte) freizumachen. Unterstützung für 3D-Turbos sowie CD-Audiotracks sorgen

für ansprechende Präsentation, die überladene Tastatursteuerung für so manchen Heldenod. Wer jedoch ein Pad besitzt

und keine allzu hohen Ansprüche an das wenig komplexe Leveldesign stellt, kann mit dieser Ballerei seine Freude haben.



#### Eliminator (Psygnosis)

Schnörkelloser 3D-Shooter im Stil von „Tunnel B1“

URTEIL:

63%

USK-Freigabe:  
Schwierigkeit:  
Preis:

ab 12 Jahren  
für Geübte  
ca. 89,- DM

System-  
konfiguration

ab einem P166 mit 32 MB RAM, 20 MB auf der HD und Win 95/98

### CARNIVORES

Halali zur Großwildjagd: In sechs hügeligen, ansonsten aber recht abwechslungsarmen 3D-Landschaften pirscht man sich an sieben Dinogattungen wie Stegosaurus oder T-Rex heran. Zuvor darf aus ganzen drei Waffen (Shotgun, Armbrust oder Präzisionsgewehr) und Accessoires (Tarnanzug, Beute-Radar und Geruchstarung) das gewünschte Handwerkzeug ausgesucht werden. Eine ziemlich eintönige Mischung aus „Trespasser“ und „Deer Stalker“ also, die auch durch die unterschiedlich entwickelten Sicht-, Gehör- und

Geruchssinne der Saurier nicht viel spannender wird. Daß man optional mit Betäubungspfeilen auf die Jagd gehen

kann, mag immerhin Tierschützer freuen – zumal diese „Fleischfresser“ (Titel) kaum mehr als zahnlose Eidechsen sind.



#### Carnivores (Wizard Works)

Abwechslungsarme 3D-Dinogagd

URTEIL:

47%

USK-Freigabe:  
Schwierigkeit:  
Preis:

nicht geprüft  
variabel  
ca. 99,- DM

System-  
konfiguration

ab einem P150 mit 16 MB RAM, 45 MB auf der HD und Win 95/98

### SNOWMOBILE RACING

Dieses öde Schneespektakel begeistert weder Rennspielfans noch Wintersportfreunde: Egal mit welchem der fünf nicht nur optisch fast identischen Bikes man die gerade mal vier Strecken in Angriff nimmt, den Spielspaß sucht man vergebens. Zum Teil liegt dies an den trotz Direct3D-Unterstützung viel zu klotzigen Polygonpisten. Statt Kurven gibt es nur eckig aneinandergesetzte Geraden, und die Landschaftsgrafik wirkt selbst für Winterverhältnisse trist. Passend zur Optik sind auch die Einzelrennen (es gibt keine Meisterschaft) ge-

gen vier Computergegner extrem abwechslungsarm; mehr als einen Bleifinger auf der Beschleunigungstaste braucht es

nicht zum Sieg. Kurz und schlecht: wenig Strecken, wenig Optionen und wenig Spaß im Schnee.



#### Snowmobile Racing (Impulse!/GT Interactive)

Rasende Langeweile im Snowmobil

URTEIL:

38%

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.  
Schwierigkeit: 3 Stufen  
Preis: ca. 89,- DM

System-  
konfiguration

ab einem P90 mit 16 MB RAM, 30 MB auf der HD und Win 95/98





# THE QUIVERING

# ULTIMATE

100%  
Horror

**GT Value Software GmbH**

Tel. 02921/96460 • Fax 02921/964646

PC  
ROM

### TEAM FORTRESS

<http://www.valvesoftware.com>

Grafikengine und einige Stilelemente dieser Online-Gefechte decken sich mit jenem Egoshooter von Valve, dessen US-Version vor kurzem in Deutschland indiziert wurde. Doch in den Kampf Mann gegen Mann dürfte die BPJS kaum eingreifen – zumindest gibt es dafür bislang keinen Präzedenzfall.



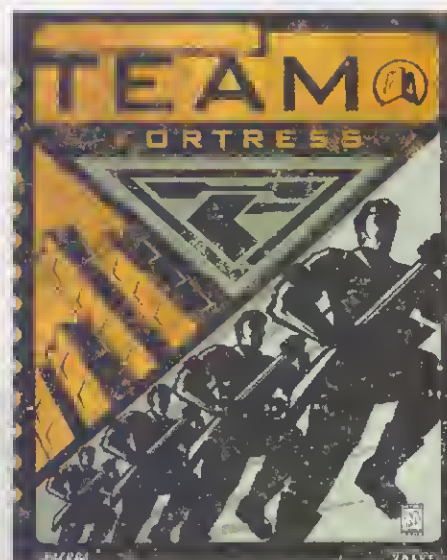
Vor der Schlacht darf sich jeder der maximal 32 Spieler für eine Seite sowie eine von neun Waffengattungen entscheiden



Kampfschwach, aber wichtig: Der Sanitäter pöppelt angeschlagene Digi-Kameraden wieder auf



Als Bombenexperte (unten im Bild) wird man Wege verminen und Brücken oder Bunker einebnen können



Also keine schleimigen Aliens vom Planeten Xen mehr und keine Helden vom Schlage eines Gordon Freeman. Statt eines „halben Lebens“ will Valve hier im Sommer die volle Multiplayer-Action unter bis zu 32 vernetzten Kämpfern pro 3D-Gelände vom Zaun brechen. Als Spieler wird man in Gestalt eines Polygonsoldaten zunächst die Seite wählen und sich dann auf eine von neun Waffengattungen spezialisieren dürfen. Einfache Frontschweine, MG-Schützen und Sanitäter werden ebenso gebraucht wie Spione, Scharfschützen, Sprengstoffexperten und Offiziere. Entsprechend variantenreich ist das Waffenarsenal aus einem runden Dutzend Wummen: Vom Schnellfeuerge- wehr über Maschinenpistole, Handgrana- ten, Raketenwerfer und Panzerfaust bis hin zu beliebig positionierbaren Au- tomatikkanonen und Sprengpaketen wird alles vorhanden sein, was Krach und Löcher macht. Auf herumliegende Zusatzmunition sollte man aber eben- sowenig spekulieren wie auf futuristi- sche Laser – laut Programmierer wer- den nur heutzutage gebräuchliche Waffen zum Einsatz kommen. Das Gleiche in Mobil wird für den von Spielern kontrollierten Fuhrpark gelten: Panzer, Personentransporter und Kampfheli- kopter, aber keine Schwebegleiter oder Ähnliches.

Um dem Namen gerecht zu werden, will Team Fortress in seinen 20 Internet- Arenen Teamwork in den Vordergrund stellen. Wenn abwechslungsreiche Auf- gaben wie das Überrennen gegneri- scher Bunkeranlagen oder Angriff bzw. Verteidigung eines Konvois auf dem Programm stehen, sollen exakte Pla- nung und schlaue Zusammenarbeit das simple „Jeder-gegen-jeden“ ähnlicher Spiele ersetzen. Über Sieg oder Nieder- lage entscheidet dann weniger der Bal-





Die 3D-Engine wird alle Licht- und Grafikeffekte bieten, die man aus dem Sierra-Kampf gegen die Alienhorden von Xen kennt

lerfinger und mehr die richtige Mischung verschiedener Waffengattungen. Dazu natürlich eine taktisch kluge Aufstellung: Sprengmeister etwa können sich nur dann ungestört Türen und Brücken widmen, wenn sie von gut bewaffneten Kameraden zuverlässig Rückendeckung erhalten. Sanitäter oder Scharfschützen haben in vorderster Front ebenfalls nichts verloren, zumal sich an den Scharmützeln optional noch CPU-gesteuerte Landser beteiligen.

Grafisch hat Team Fortress wie gesagt ein „halbes Leben“ hinter sich, was in der Praxis stimmungsvoll ausgeleuchtete Innenräume und Außenwelten bedeutet – 3D-Beschleuniger werden selbstredend unterstützt. Während um einen herum der Bildschirm explodiert und markige Soundeffekte erschallen, wird die Steuerung über (frei belegbare) Tastatur, Maus oder Joystick alles bieten, was im Genre gut und teuer ist. Man kann also in zerklüfteten Berglandschaften springen und klettern, sandige Dünen durchwandern oder seinen Freischwimmer in glasklaren Gewässern machen.

Apropos gut und teuer: Aufgrund der zu erwartenden Datenmenge dürfte wohl jedem klar sein, daß dieses Spiel nicht via Gratisdownload aus dem Internet zu beziehen sein wird. Vielmehr will man es in einer schönen Packung offerieren, etwa zum gleichen Preis wie das aus dem Verkehr gezogene Sierra-Pendant. Doch wie es aussieht, sind rund 80 Mark da nicht zuviel verlangt. (rf)

### Online-Schlachten, die das (halbe) Leben schrieb



Die 20 Arenen sollen einige Bunker, viel Freigelände und jede Menge Raum für Hinterhalte wie diesen bereithalten

#### Team Fortress

**HERSTELLER:** Valve  
**GENRE:** 3D-Action  
**ERSCHEINT:** Sommer 1999  
**HOMEPAGE:** [www.teamfortress.com](http://www.teamfortress.com)

Reine Online-Variante eines indizierten Ego-Shooters für bis zu 32 Spieler pro Kampfgebiet. Die Polygongrafik (320 x 200 bis zu 1600 x 1200 Pixel) unterstützt OpenGL- und Direct3D-Beschleuniger. Das Programm soll für ca. 80,- DM als eigenständiges Produkt vertrieben werden, eventuelle Server-Gebühren stehen noch nicht fest.

### Gib' uns Dein Ja-Wort!

*Van Montag bis Freitag täglich knusperfrische News - Hunderte knackiger Reviews - Spannende Reviews - Ständig aktualisierte Liste mit den*

*Veröffentlichungsdaten der heißesten Neuerscheinungen - Unzählbar viele Chents, Lösungen und Filmclips - Jede Woche die neuesten*

*Verkaufschorts - Demoversionen - Bug - Reports -*

*Diskussionsforen - Flohmarkt - Zig Spieletests unserer Leser und die Möglichkeit, selbst welche zu schreiben*

*Nirgends im deutschsprachigen Internet gibt's mehr Infos über Spiele! Wer kann dazu schon "nein" sagen?*

WWW.GAMESMANIA.COM

**GAMESMANIA**  
Das Spielermagazin im Netz

**GAMESMANIA**

Einfach besser informiert

Produktinfo 043

### 10 SIX

<http://www.tensix.com>

**Aufbaustrategie ist derzeit ja so ziemlich das angesagteste Genre, auch unter Gruppenspielern. Entsprechend will Segasoft hier nicht kleckern, sondern klotzen: mit einem starken 3D-Actionpart und bis zu einer Million Teilnehmern gleichzeitig!**

Wieder einmal wird sich alles um die Ressourcen eines fernen Planeten drehen: Unter der kargen Oberfläche von Visitor schlummern Vorräte des wertvollen Rohstoffs Transium. Vier Konzerne streiten sich um die Schürfrechte; je nachdem, für welchen man antritt, stehen bessere Waffen oder schnellere Fortbewegungsmittel zur Verfügung. Ehe es zu actionreichen Auseinandersetzungen kommen kann, ist natürlich Aufbauarbeit zu leisten. So wird man also zunächst seinen Claim abstecken und Förderanlagen errichten. Sobald Transium anrollt, läßt es sich in Silos umgehend zu Geld machen, das man wiederum in Equipment und Anlagen für die zunehmend wachsende Basis investiert. Größere Vorräte des Edelmetalls dürften schnell Neider anlocken, dann werden die Hunde des Krieges von der Leine gelassen: Auf Gleitern rücken die bewaffneten Truppen aus, um den Besitz zu verteidigen oder neuen anzuhaufen. Denn in den Kämpfen lassen sich nützliche Ausrüstungsgegenstände gewinnen; etwa Transium-Saugpumpen, Scanner oder Waffen. Die Beute kann entweder weiterverwendet oder auf einem separaten Internet-

markt verschachert werden. Das hört sich nicht nur gut an, sondern soll auch so aussehen.

#### Krieg am Surfbrett

Am Monitor wird man die 3D-Grafik wahlweise aus der Draufsicht, einer Egoperspektive oder durch die Linse einer Begleitkamera im Stil von „Tomb Raider“ zu Gesicht bekommen – inklusive schöner Effekte, weshalb 3D-Beschleuniger vom Programm zwar nicht ausdrücklich gefordert, aber unterstützt werden. Wer seine Anlage jedoch zu lange unbeaufsichtigt läßt, mag beim nächsten Spielstart vielleicht nur noch eine 3D-Ruine vorfinden: Der Server wird rund um die Uhr online sein, das Spiel geht immer weiter und weiter.

Vorläufig hat es freilich noch gar nicht angefangen, denn der Betatest startet erst im Frühling und bleibt in der Anfangsphase auf Spieler aus Kanada und den USA beschränkt. Aber irgendwann greift auch Europa in den Konflikt ein... (rf)

**Firmen-Politik:** Je nach Konzern variieren Aussehen, Ausrüstung und Extras der Spieler



**Internet-Krieg:** Mit verschiedenen Wummen bewaffnet, zieht man auf fliegenden Surfbrettern in die Schlacht



**Transium-Rausch:** Der Polygonplanet Visitor soll einer Million Online-Schürfern gleichzeitig offenstehen

### 10 SIX

**HERSTELLER:** Segasoft/Postlinear Entertainment  
**GENRE:** 3D-Aufbaustrategie mit Actionpart  
**ERSCHEINT:** 2. Quartal 1999  
**HOMEPAGE:** englisch

Der Genremix in effektreicher Polygongrafik wird optional 3D-Beschleuniger unterstützen und soll bis zu einer Million Teilnehmern offenstehen. Die kostenfreie Betatestphase bleibt zunächst auf Spieler aus Kanada und den USA beschränkt, der endgültige Programmumfang (Download) und die Server-Gebühren stehen noch nicht fest.



### WORMS ARMAGEDDON

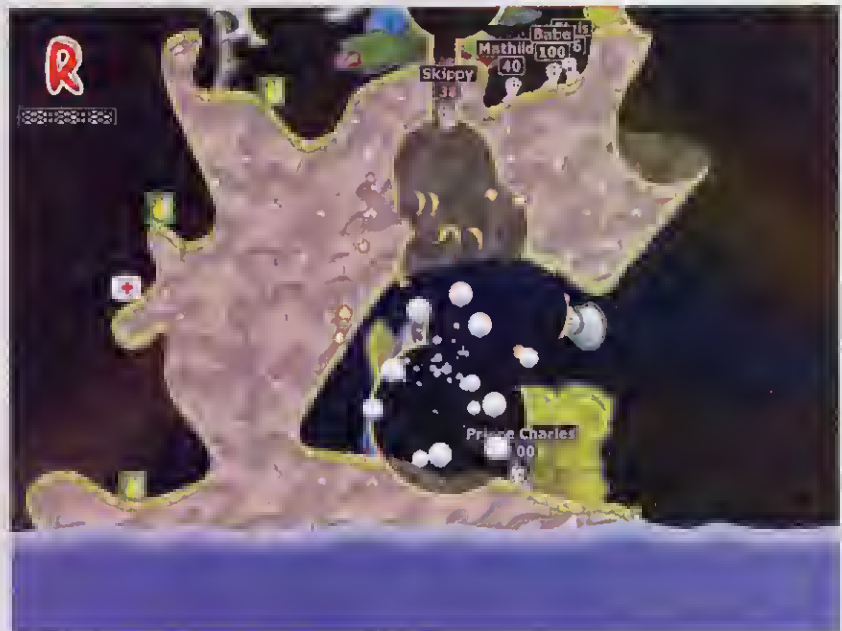
<http://worms.team17.com>

**Und wieder stürzen sich die wirbellosen Kämpfer von Team 17 in launige Rundenschlachten. Weil die Mischung aus Action und Strategie von jeher ein Fest für Multiplayer war, stehen hier wahre Online-Orgien bevor!**

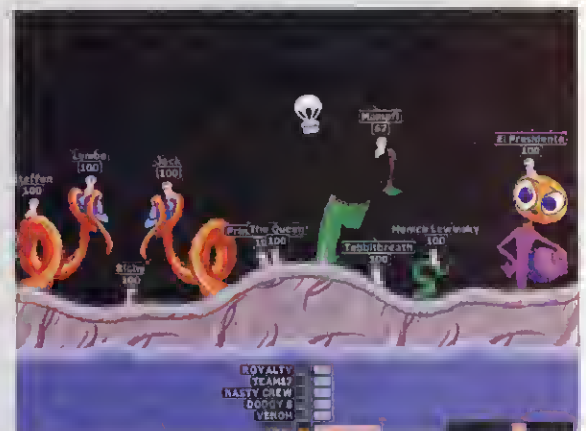
Das Arsenal an Waffen und Zubehör wurde gegenüber den diversen Vorgängern („Worms 1 & 2“, „Reinforcements“ usw.) nochmals aufgestockt; inzwischen gibt es an die 70 Nettigkeiten vom explosiven Platz-Konzert der Heilsarmee bis hin zum indischen Atomtest. Spielen bzw. trainieren darf man hier freilich auch offline. Wer es in den fünf Disziplinen des Trainingsmodus auf genügend Medaillen bringt, wird sogar mit speziellen Features belohnt. Und auch die Deathmatches gegen immer stärkere Computer-Teams oder die abwechslungsreichen Missionen machen Solisten Laune. Zwar sehen die mit schwarzem Humor nur so gespickten Gemetzel nach heutigen Maßstäben nicht eben beeindruckend aus, doch die herzigen Animationen der Würmchen, ihre witzigen Statements per Sprachausgabe und die hämischen Texteinblendungen (z.B. „Monica Lewinsky hat ein Date mit Neptun“, wenn ein besiegter Gegner im Meer versinkt) machen nach wie vor Laune. Am meisten natürlich im Multiplayer-Modus für bis zu sechs Teams an einem Rechner oder via Netzwerk. Noch mehr Gaudi versprechen aber Duelle mit Strategen aus aller Welt per Internet. Dazu klinkt man sich über das Hauptmenü des Spiels bequem und direkt ins herstellereigene Wormnet ein: einfach Pseudonym, Paßwort sowie E-Mail-Adresse angeben, schon kann es losgehen. Und das bis auf die Telefongebühren völlig kostenlos! Momentan gibt es allerdings nur in England einen Server, doch sollen weitere folgen. Zur Praxis: Gekämpft wird erst mal in drei offiziellen Channels (für Anfänger, Fortgeschrittene und Experten), deren festgelegte Regeln der jeweilige Host nicht ändern kann. Innerhalb dieser Grenzen arbeitet man sich auf der Rangliste mehr oder weniger automatisch nach oben. Außerdem gibt es einen Freistil-Channel, wo der Host das Spiel beliebig konfigurieren darf – auf die Scorelisten kommt man so nicht, aber doch zu unterhaltsamen Individualgefechten. Kurz und sehr gut, man braucht kein eingefleischter Wurmliebhaber zu sein, um am neuesten Titel der seit Jahren populären Reihe seine Freude zu haben. Eine Portion Spiel- und Schadenfreude genügt volllauf... (st)

#### Wer sich hier nicht amüsiert, ist ein armer Wurm!

Die Wahl der Waffen erfolgt über das einblendbare Menü oder Tastaturshortcuts



Besonders herzige Eliminierungen lassen sich nochmals per Replay bewundern



Bis zu sechs Teams üben sich im gegenseitigen Neutralisieren

### WORMS ARMAGEDDON

Präsentation

Bedienung

Motivation



Sprache:  
deutsch/englisch



Actionstrategie mit Kultstatus für Solisten, Netzwerker und Online-Gamer via Wormnet. Benötigt werden 79,- DM für das Programm sowie ein P100 (P200 empfohlen) mit 32 MB RAM (64 MB empfohlen), Win 95/98/NT 4.0, 30 MB auf der HD und einem 28.8er Modem; die Nutzung des Servers ist kostenfrei.

### STARSIEGE: TRIBES

<http://www.starsiege.com>

Die neuen „Stämme“ aus dem erweiterten „Earthsiege“-Szenario verleugnen ihre robotische Vergangenheit: Ego-Shooter statt Mech-Krieg und Multiplayer statt Einzelkämpfer lautet hier die Devise von Dynamix.

Noch ehe das offizielle „Starsiege“ in den Handel kommt, erfahren die Online-Spieler, wie die Welt nach „Earthsiege“ aussieht: Vier Stämme kämpfen um das Erbe der Zukunft. Über deren Herkunft und Philosophie informiert das englische Handbuch, im Programm selbst dreht sich dann alles um Teamwork. Jeder Clan umfaßt pro Kampfarena eine frei wählbare Anzahl von menschlichen Mitgliedern (insgesamt bis zu 32), die untereinander viel kommunizieren müssen. Maulfaule Kämpfen können auf Absprachen bezüglich Wegkoordinaten und Ziel aber auch weitgehend verzichten und sich auf die Anweisungen eines zuvor gewählten „Commanders“ verlassen. Dieser optionale Anführer dirigiert seine Leute dann von einem taktischen Bildschirm aus.

Daraus wird schon ersichtlich, daß sich diese Online-Ballerei nicht auf genretypische Modi wie „Deathmatch“ oder „Capture the Flag“ beschränkt. Vielmehr warten auch Aufgaben wie das Einnehmen feindlicher Stellungen oder das Auffinden kriegswichtiger Gegenstände und deren sicherer Transport zur Heimatbasis. Dies gilt natürlich stets für alle beteiligten Parteien, weshalb die elf verfügbaren Waffen häufig und laut sprechen. Wer im Kugelhagel ein Bildschirmleben läßt, wird umgehend wiedererweckt – allerdings ohne Medikits,

### Ein neuer Grafikstandard im Online-Gaming!

Schilde und Wummen. Diese Extras werden in den Basen an Terminals gegen mitgeführtes oder von Kollegen erhaltenes

Equipment eingetauscht bzw. aufgefrischt und verstärkt, was wiederum Teamgeist unter den Clanmitgliedern erfordert.

Auch eine Landkarte samt Missionsbeschreibung kann man an besagten Terminals einsehen, während ein Jetpack zur Grundausstattung gehört – die zeitlich begrenzte Flugmöglichkeit öffnet kreativen Fallensetzern Tür und Tor! Mehr auf schiere Übermacht fixierte Krieger werden dagegen sich und bis zu vier Stammesbrüder in einen Truppentransporter setzen und das Gefährt persönlich ins Feindesland dirigieren. Die generell etwas hakelige Tastatursteuerung läßt es allerdings ratsam erscheinen, vor der ersten Schlacht den Trainingsparcours anzusteuern. Dort agiert man zwar alleine, aber nicht offline – als reines Online-Game läßt Tribes diese preiswerte Schulungsmöglichkeit nicht zu. Ein weiterer guter Rat betrifft das Vorhandensein eines 3D-Beschleunigers. Das Game ist zwar auch ohne ordentlich spielbar, sieht jedoch mit 3Dfx-Un-



Die Nachtmissionen sind optisch interessant, bieten jedoch spielerisch keine Unterschiede



Ob drinnen oder draußen, die Restenergie für Waffen und Kämpfer, sowie ein Kompaß bleiben immer eingeblendet



Ein Heilstrahl als Medikit





Der Truppentransporter faßt inklusive Pilot fünf Mann

An solchen Basis-Terminals werden Waffen und Energie gekauft und verkauft



terstützung viel besser aus: Innen- und Außenwelten gehen fließend ineinander über; ob verregnete Bergkette oder hell erleuchteter Korridor, nie fehlt es an feinen Texturen, Motion-Capture-Animationen, Lichteffekten und Details wie Spuren im Sand. Grafisch setzt Tribes eindeutig einen neuen Standard im Online-Gaming, akustisch warten treibende Marschmusik, gute Soundeffekte (optional 3D) sowie Sprachausgabe, die über WAV-Files auch selbst aufgenommen und eingebaut werden darf. Plaudertaschen erhalten über dies und die Chat-Funktion im Spiel hinaus die Möglichkeit zum Erfahrungsaustausch am Dynamix-Server – leider nur auf englisch, da Starsiege: Tribes offiziell in Deutschland nicht erhältlich sein wird. Nichtsdestotrotz bietet der Standort in den USA kaum Nachteile – im Test hatten wir immer eine

### Welcher Spielertyp sind Sie?

Daß man neben dem Spielmodus das Geschlecht, die Hautfarbe und Kleidung seines virtuellen Stellvertreters bestimmen kann, ist Genrestandard. Auch die Wahl der Clan-Zugehörigkeit ist kaum neu – ihre Konsequenzen hängen von der Bereitschaft der Mitspieler ab, den Herstellervorgaben zu folgen.



**Children of Phoenix:** Der älteste der vier hiesigen Stämme bietet sich als Heimat für abgeklärte Krieger an. Der Ehrenkodex der streng militärischen Hierarchie verbietet Angriffe, verlangt jedoch die Verteidigung bis zum bitteren Ende.



**Starwolf:** Die Sternenwölfe verstehen sich als Nachfolger der Indianer und sind aggressiv auf die Verteidigung ihres Territoriums bedacht. Ihre technischen Nachteile gegenüber den anderen Stämmen machen sie durch Guerillataktiken wett.



**Diamond Sword:** Unter dem Zeichen des Schwertes versammeln sich bevorzugt die Strategen. Ihre Begeisterung für alles „Geistige“ macht die Neo-Buddhisten (es führen Philosophen statt Generälen das Kommando!) anfällig für Überraschungsangriffe.



**Blood Eagles:** Ehre und Kampfästhetik sind das höchste Gut dieser Ritter der Zukunft. Ihre überlegene Rüstungsindustrie macht diese streng militärisch organisierte Gruppe freilich ein wenig überheblich – was böse Folgen haben kann...



Optional koordiniert ein „Commander“ vor diesem strategischen Bildschirm die Aktionen seines Teams

schnelle Verbindung. Ruckeln könnte allenfalls auf Rechnern unterhalb eines P200 mit 32 MB RAM und einem 28.8er Modem auftreten. Wer besser ausgestattet ist, darf zudem eine höhere Auflösung (zwischen 512 x 384 und 1024 x 768 Pixeln) wählen; auch eine ISDN-Leitung kann nie schaden. Und weil daraus trotz des martialischen Szenarios kein Tropfen Blut sickert, werden auch zart besaitete Gemüter ihren Spaß haben. (pk)

### STARSIEGE: TRIBES

Präsentation

● ● ●

Bedienung

● ● ●

Motivation

● ● ●



Sprache:  
englisch

3D-Action für bis zu 32 Spieler pro Arena, benötigt zumindest einen P200 mit 32 MB RAM, Win 95/98, 230 MB auf der HD sowie ein Modem mit 28.800 Baud. Das Programm kostet ca. 50 \$ im Importhandel, die Servernutzung ist gratis.

## REDAKTIONSFAVORITEN

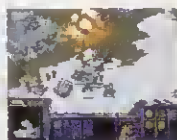
**BRIGITTA**



**LINKS LS 1999**

Weil ich meinen Mann endlich im Golf schlagen will

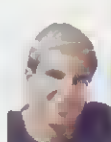
**JACK**



**STARCRAFT: BROOD WAR**

Weil die alten Cheats noch immer funktionieren

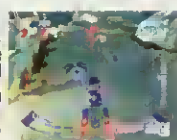
**MANFRED**



**SIM CITY 3000**

Weil München schon einen Bürgermeister hat

**MARKUS**



**EXTREME G2**

Weil es den Vorgänger leider nur auf dem N64 gab

**PAUL**



**MICROSOFT SOUND SYSTEM**

Weil ich damit endlich mal „SUPARichie“ übertönen kann!

**RICHY**



**AIR ATTACK**

Weil es diesen Monat keinen einzigen ordentlichen Ego-Shooter gab

**STEFFEN**



**KURT**

Weil das gute Spiel das nervige Maskottchen locker aufwiegt

**TRILLE**



**SID MEIER'S ALPHA CENTAURI**

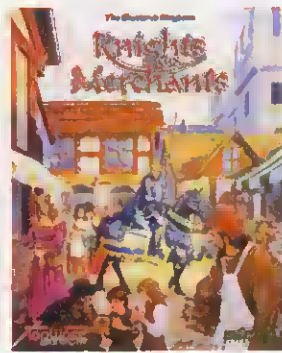
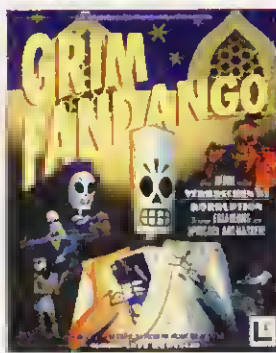
Weil ich ganz einfach ein „zivilisierter“ Mensch bin

Um auch in diesem Monat wieder bei der Verlosung von drei Top-Games dabei zu sein, genügt eine Postkarte oder E-Mail mit Ihren persönlichen Lieblingsspielen und nach Möglichkeit auch Multiplayer- und Onlinefavoriten. Die Anzahl der Nennungen ist dabei relativ gleichgültig, nur sollten die Titel nicht indiziert und im Handel erhältlich sein. Dann fehlen bloß noch die postalische Adresse und ein wenig Glück, schon steht Ihrem Wunschgewinn (falls angegeben) nichts mehr im Wege – der Rechtsweg ist übrigens ausgeschlossen. Wir drücken die Daumen!

Joker Verlag • Charts • Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham

E-Mail: [charts@pcjoker.de](mailto:charts@pcjoker.de)

## Die Gewinne



## LESERCHARTS



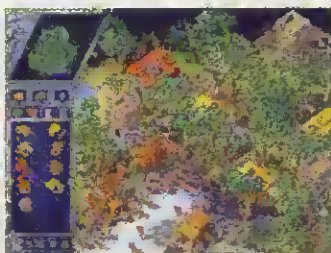
1. (1) ANNO 1602
2. (→) DIE SIEDLER 3
3. (2) COMMANDOS
4. (3) AGE OF EMPIRES
5. (6) DIE SIEDLER 2
6. (→) TOMB RAIDER 3
7. (→) NEED FOR SPEED 3
8. (5) TOMB RAIDER 2
9. (4) STARCRAFT
10. (→) FIFA 98

## VERKAUFSCHARTS



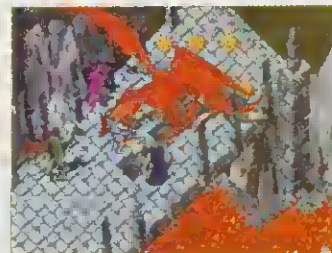
1. (1) DIE SIEDLER 3
2. (→) TOMB RAIDER 3
3. (→) FIFA 99
4. (→) BALDUR'S GATE
5. (3) ANNO 1602
6. (2) ANNO 1602 ERWEITERUNG
7. (→) FALCON 4.0
8. (4) RAILROAD TYCOON 2
9. (→) DARK PROJECT
10. (5) N.I.C.E. 2

## MULTIPLAYER



1. (4) DIE SIEDLER 3
2. (1) FORSAKEN
3. (3) WORMS 2
4. (→) STARCRAFT
5. (5) POPULOUS THE BEGINNING

## ONLINE



1. (2) ULTIMA ONLINE
2. (3) WARBIRDS
3. (4) MERIDIAN 59
4. (1) AIR ATTACK
5. (5) AIR WARRIOR 2







Die Zukunft hat begonnen: Diesmal finden Sie in dieser Rubrik nicht nur wie gewohnt Add-ons und Compilations – ab sofort informieren wir an dieser Stelle auch über aktuelle DVD-Versionen!

## ADD-ONS

### Airport 2000 Vol.1

Ubi Soft wertet mit diesem **Add-on zum MS Flight Simulator 98** das realistische Flugvergnügen optisch auf; u.a. durch sieben Flughäfen mit schmucken Texturen und netten Details wie wartenden Passagieren. Dazu darf man sich hinter die Steuerknüppel von elf neuen Flugzeugmodellen klemmen und neun Routen mit unterschiedlichen Schwierigkeitsselementen abfliegen, wobei dem Piloten je nach Windrichtung andere Start- bzw. Landebahnen zugewiesen werden. Zusammen mit offiziellen Anflugkarten und einem deutschen Handbuch kostet die englischsprachige Software **69,95 DM**.



### FS Global Upgrade

Der Titel ist bei diesem **Add-on zu MS Flight Simulator 5.1, 95 und 98 sowie MS Combat Flight Simulator** Programm, denn NBG macht die ganze Erde zum Szenario – mit sämtlichen Land und Seemassen auf Basis von Satellitendaten. Beim Anflug auf über 2.000 Airports garantieren die beiden mit rund 1.2 Gigabyte randvollen Silberlinge also Realismus und Detailreichtum pur: wechselnde Jahreszeiten, akkurate Höhendaten, Städte, Straßen, Schienen, Flüsse und und und. Die Startgebühr beträgt **129,95 DM**.

## COMPILATIONS

### Might and Magic Sixpack

Von Ubi Soft kommt dieser **Sechserpack mit allen Teilen von New World Computings mächtig magischer Rollenspielserie**. Die ersten fünf Games gibt es allerdings nur in den englischen Originalversionen, lediglich die aktuelle Nummer sechs (88%, Hit, dritter Platz bei der Wahl zum Spiel des Jahres 1998 im Genre Abenteuer) liegt komplett deutsch vor. Darüber hinaus schlummern in der attraktiven Box diverse Goodies wie z.B. ein Poster mit der Landkarte Enroths, eine PC-Dash-Karte sowie ein Video-File vom kommenden Strategical „Heroes of Might and Magic 3“. Preis: **99,95 DM**.



### Pepper Pack 1

Novitas hat seiner Budget-Reihe „Green Pepper Best Entertainment“ erstmals eine Compilation spendiert: Zum Taschengeldpreis von **29,95 DM** wartet ein feines Spieletrio aus Origins Space-Opera **Wing Commander 4: The Price of Freedom** (88%, Hit), dem futuristischen Echtzeitstrategical **KKND** (79%) von Beam Software sowie dem Fußballmanager **Hattrick!** (89%, Hit) aus der Kabine von Ikarion.

### Rayman Funpack

Noch ehe „Rayman 2“ (Preview auf Seite 26) startet, läßt Ubi Soft zum Preis von **99,95 DM** ein ebenso unterhaltsames wie lehrreiches Paket springen. Enthalten sind die Hüpfigals **Rayman** (85%, Hit) und **Raymans World** (62%) sowie der Edutainmenttitel **Englisch lernen mit Rayman für Anfänger**. Dazu kommen noch eine **Extra-CD mit 40 neuen Levels**, das „Making of“ zur Fortsetzung sowie ein Riesenposter, Aufkleber und der Rayman-Guide.



### The Ultimate Wizardry Archives

Interplay verkürzt die Wartezeit auf das immer wieder verschobene „Wizardry 8“ mit einer **Sammlung aller sieben bislang erschienenen Teile von SirTechs Rollenspiel-Epos** – „Wizardry Gold“, der komplett überarbeitete siebte Teil, ist im Preis von **69,- DM** inbegriffen. Ob der teils erschreckend dürrtigen Präsentation sollten dennoch nur passionierte Sammler zugreifen.

## DVD-VERSIONEN

### Die Versuchung

Unterschiede zur CD-ROM-Fassung des **Psycho-Adventures von Aftermath Media** (27%) sucht man für **99,95 DM** zwar vergebens, doch der Scheibenwechsel entfällt: Abgesehen von der zusätzlichen Installations-CD paßt das ehemals sechs CDs starke Game nun auf einen Datenträger

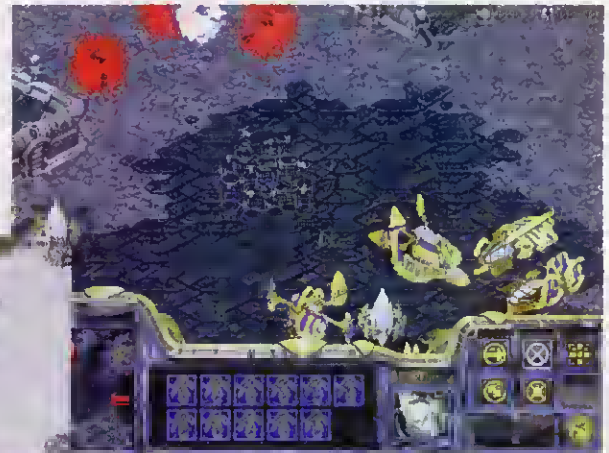






Schneewüsten lockern jetzt das immer noch sehr düstere Ambiente auf

Blizzards „Starcraft“ hat den Bronzerang unter den beliebtesten Strategiespielen des letzten Jahres belegt, entsprechend heiß haben die Fans diese Mission-CD herbeigeseht. Ergo spendieren wir eine ganze Testseite – auch wenn das Ergebnis den Aufwand nicht in vollem Umfang rechtfertigt.



Die neuen Dark Templars sind für viele Feinde unsichtbar und somit gut für Erkundungsgänge geeignet

Bereits „Starcraft“ ließ die Originalität des Quasi-Vorgängers „Warcraft 2“ vermissen, jetzt gibt es noch mehr Evolution statt Revolution. Die (wieder in Video-Diskussionen erzählte) Story knüpft natürlich direkt an die Ereignisse des Hauptprogramms an: Nach dem Sieg über den Zerg-Overmind befinden sich die terranischen Streitkräfte im Neuaufbau und die Protoss auf dem Rückzug von ihrem Heimatplaneten Aiur. Auf ihre Seite schlägt sich zunächst der Spieler, um die Flüchtlinge in einem anderen Teil des Universums zum Sieg zu führen. Erst danach sollte man die Kampagnen der beiden übrigen Parteien anwählen, um den Handlungsfaden nicht zu verlieren. Dabei wurde das Gameplay weitgehend unverändert beibehalten. Nach wie vor stehen also Basisaufbau und -verteidigung, der Abbau von Mineralien und

Vespin-Gas sowie diverse Durchschlagübungen über und unter Tage auf dem Dienstplan. Als kleine Neuerung wurde jeder Rasse eine zusätzliche Boden- und Luftinheit spendiert – etwa terranische Sanitäter, welche ihre Kameraden während der Schlacht heilen. Auf Seiten der Protoss können zudem zwei Dunkle Templer zu einem mächtigen Dark Archon verschmolzen werden, während Zergs und Terraner neue Upgrades für ihre schwersten Kampfkolosse entwickelt haben.

Daß sich der Krieg um die Zergen-Brut dennoch genau wie bisher spielt, liegt an der völlig unveränderten Technik (die ordentliche Maussteuerung, die abschaltbaren Sounds sowie die nicht zoombare Iso-Grafik wurden 1:1 übernommen) und am gewohnt straffen Missionsdesign. Stets führt nur eine einzige Taktik zum Ziel,

häufiges Abspeichern ist keine Option, sondern ein Muß. Da dies aber schon beim Originalprogramm so war und die über 100 Multiplayerlevels auch wieder mit einer einzigen CD im Netzwerk oder Battle.net gespielt werden können, kommen Starcraft-Fans auf ihre Kosten. (mz)



Auch die US-Version läuft mit dem deutschen Hauptprogramm, allerdings nur mit „Sprachstörungen“

## Starcraft Battle Chest

Für Neueinsteiger und Sammler gibt es **die 26 neuen Missionen komplett mit Hauptprogramm** und den offiziellen Strategy Guides auch in einer Box. Die ca. 109,- Mark teure Compilation benötigt zumindest einen P90 mit 16 MB RAM und ist vorläufig nur als Import erhältlich.



## Starcraft: Brood War (Blizzard/Sierra)



3 neue Kampagnen und rund 100 neue Multiplayer-erweiterungen für Starcraft-Veteranen, Hauptprogramm erforderlich

USK-Freigabe: ab 12 Jahren  
Schwierigkeit: für Geübte  
Preis: ca. 49,- DM

**78%**

## Die wichtigsten Fachbegriffe im Heft

### HARDWARE

**analog:** Während digitale Informationen nur aus Nullen und Einsen bestehen, sind bei analogen Signalen beliebige Zwischenstufen möglich  
**digital:** Digitale, also binäre Daten bestehen nur aus Nullen und Einsen

**Dongle:** Kopierschutzverfahren, bei dem ein kleiner Baustein in einen Port des Rechners gesteckt werden muß

**DVD:** Digital Versatile Disk; der designierte Nachfolger der CD-ROM: doppelseitig beschreibbar mit 2,6 Gigabyte Speicherplatz und Übertragungsraten von bis zu 1.300 Kilobyte pro Sekunde  
**Force Feedback:** Ein Elektromotor in Joystick oder Lenkrad simuliert spürbar Kräfteinwirkungen, etwa durch Gegensteuern oder Rütteln

**RAM:** Random Access Memory, der Arbeitsspeicher des Computers

**ROM:** Read Only Memory, ein nicht beschreibbarer Speicher, von dem nur gelesen wird

### SOFTWARE

**abgesicherter Modus:** Über F8 während des Startens kann Win 95/98 so ohne Netzwerk-treiber und in nur 16 Farben gebootet werden

**AI:** Artificial Intelligence, Künstliche Intelligenz (KI)

**Benchmark:** Programme zur Ermittlung der Leistungsfähigkeit einzelner Rechnerkomponenten

**Bug:** gängiger Name für Programmfehler, die teils mit Bugfixes oder Patches nachträglich behoben werden können

**Capture the Flag:** Spielmodus

(meist in 3D-Shootern), wobei zwei oder mehrere Teams versuchen, eine Flagge in ihren Besitz zu bringen

**Deathmatch:** Spielmodus (meist in 3D-Shootern), wobei jeder gegen jeden kämpft

**DirectX:** Software/Hardware-Schnittstelle von Microsoft, bestehend aus den Komponenten Direct3D, DirectDraw, DirectSound und DirectPlay. Für moderne Spiele unter Win 95/98 meist unentbehrlich.

**Emulation:** Nachahmung eines eigentlich nicht vorhandenen Standards. So ermöglicht ein C64-Emulator, daß C64-Software am PC läuft

**KI:** Künstliche Intelligenz (auch AI)

**MPEG:** Motion Picture Expert Group; ein Verfahren zur Kompression digitaler Videos. MPEG 2 kommt auf den neuen DVDs zum Einsatz

**NPC:** „Non Player Characters“ sind vom Computer gesteuerte Figuren, mit denen der Spieler interagieren (reden, tauschen etc.) kann

**Strafen:** nennt man bei 3D-Shootern die seitliche Bewegung bei gleichzeitiger Beibehaltung der Schußrichtung

**Tutorial:** eine Übungsmission, die in die Bedienung eines Spiels einführt

**Update:** bringt ein Programm auf den neuesten Stand, u.U. durch einen Bugfix oder Patch

**USB:** Universal Serial Bus; einheitlicher Anschluß für Drucker, Maus, Tastatur, Joystick usw.

### GRAFIK

**3D-Engine:** allein für die Grafikausgabe zuständige Pro-

grammroutine, die häufig nicht für jedes Spiel neu geschrieben, sondern angepaßt und wiederverwendet wird

**3Dfx:** Hersteller der 3D-Chips „Voodoo“ und „Voodoo 2“

**Add-on-Board:** 3D-Beschleunigerkarte, die zusätzlich zu einer 2D-Karte in den Rechner gesteckt wird

**AGP:** Accelerated Graphics Port; Schnittstelle zwischen Grafikkarte und Prozessor; schneller als der bisherige PCI-Bus

**Alpha-Blending:** ermöglicht Transparenzeffekte für Wasser, Rauch etc.

**Anti-Aliasing:** glättet Kanten in Polygongrafik

**bilineares Filtering:** unterdrückt grobe Schachbretttexturen bei Objekten im Vorder- sowie Flimmern im Hintergrund

**Dithering:** Bei Auflösungen mit geringer Farbtiefe werden mit diesem Verfahren fehlende Farben durch Muster aus zwei anderen Farben erzeugt

**Echtzeit:** meint, daß die Grafikumgebung eines Spiels laufend neu berechnet und dargestellt wird – im Gegensatz zu vorberechneten Sequenzen, die nur abgespielt werden.

**FPS:** Frames per Second; die Anzahl der pro Sekunde dargestellten Bilder

**Glide:** Treiber zur Ansteuerung von 3Dfx-Karten

**Highcolor:** Auflösung mit 16 Bit Farbtiefe (65.536 Farben)

**Kombi-Karte:** Zwitter aus 2D-Karte und 3D-Beschleuniger

**MIP-Mapping:** ist die Verwendung verschieden aufgelöster Texturen für Objekte in unterschiedlicher Entfernung

**Motion Capturing:** Verfahren, bei dem die Bewegungen eines Schauspielers aufgezeichnet und auf die 3D-Modelle von Spielfiguren übertragen werden

**Multi-Texturing:** ermöglicht realistische Animationen durch die Berechnung verschiedener Texturen eines 3D-Objekts in einem Durchlauf

**OpenGL:** Treiber zum Ansteuern von 3D-Karten (ähnlich Direct3D)

**Pixel:** einzelner Bildpunkt auf dem Monitor

**Polygon:** Vieleck; moderne 3D-Grafik setzt sich aus Polygonen zusammen

**RAMDAC:** Random Access Memory Digital Converter; erzeugt aus digitalen Bilddaten ein Videosignal

**Rendering:** Der Computer errechnet aus einem 3D-Gittermodell ein Bild oder eine Animation

**Textur:** die Oberflächenstruktur eines Polygonobjekts, etwa Stein, Holz oder Glas

**Truecolor:** Auflösung mit 24 Bit Farbtiefe (ca. 16,8 Mio. Farben)

**Voodoo:** 3D-Beschleunigerchip des Herstellers 3Dfx (aktuell: Voodoo 2)

**Z-Buffering:** ermöglicht die perspektivisch korrekte Platzierung von sichtbaren bzw. verdeckten Objekten im dreidimensionalen Raum

### ONLINE

**Account:** Zugangsberechtigung für einen Online-Dienst oder ein Spiel

**Baud:** ein übertragenes Bit pro Sekunde

**Browser:** Programm zum Navi-

gieren im WWW

**Chat:** Online-Unterhaltungen via Tastatur

**Client:** einzelner Arbeitsrechner, der via Internet oder lokalem Netzwerk (LAN) mit einem zentralen Server verbunden ist

**Cookie:** auf der lokalen Platte abgelegte Informationen einer Web-Seite, die bei erneutem Besuch zum Tragen kommen

**Download:** Herunterladen von Daten aus dem Internet auf den eigenen Rechner

**Frames:** Unterteilung des Browser-Fensters in einzelne Bereiche

**Homepage:** „Heimatadresse“ einer Firma oder Privatperson im Internet

**Host:** der „Gastgeber“ bei Online-Matches

**Java:** systemübergreifende Programmiersprache für Online-Anwendungen; überwiegend Grafik

**LAN:** Local Area Network; lokales Netzwerk, das Server und Clients per Kabel miteinander verbindet

**Server:** zentraler Computer eines Netzwerks

**Site:** Internetadresse, bestehend aus mehreren Seiten

**Plug-In:** kleine Programme, die Browser um zusätzliche Funktionen erweitern (etwa für Animationen, Sound usw.)

**URL:** Uniform Resource Locator; beschreibt die Adressen von Rechnern im Internet (z.B. http://www.pcjoker.de)

**WWW:** World Wide Web; jener Teil des Internets, durch den man sich mit einem Browser bewegt (Text, Bilder, Animationen usw.)

## Gewinner aus dem letzten Heft

### Charts

Motocross Madness gewinnt  
 Johannes Rompa, Heidelberg  
 Play the Games Vol. 1 geht an  
 Kurt Olpe, Duisburg  
 N.I.C.E. 2 bekommt  
 Jochen Meyer, Plön

### Spiel des Jahres 1998

Über je eines der nominierten Games dürfen sich freuen  
 Günter Rehorst, Kirchhain  
 Christoph Lutsch, Edertal  
 Marco Ackermann, Schwarzenbach a.W.  
 Thomas Grumbach, Garching/Alz  
 Michael Kiel, Bremen  
 Thorsten Stahl, Schweinfurt  
 Klaus Gödde, Bad Pyrmont  
 Norman Kircher, Gersfeld

Andreas Feuerstein, Bad Nauheim  
 André Werner, Essen  
 Michael Meissner, Stuttgart  
 Christoph Küderle,  
 Offenburg/Bohlbach  
 Peter Radvan, Berlin  
 Patrik Schwaiger, St. Jakob,  
 Österreich  
 Tobias Schuck, Graisbach  
 Jessica Jakob, Wilhelmshaven  
 Peter Kapuscio, Tangermünde  
 Horst Schönecker, Schmalkalden  
 Dirk Schmidt, Remscheid  
 Günter Salzwedel, Berlin  
 Thomas Auerbeck, St. Augustin  
 Thomas Pohner, Jena  
 Moritz Hämmerle, Nagold  
 Ralph Schelhaas, Aalen  
 Markus Pavlis, Obertshausen  
 Oliver Krause, Dietenhofen  
 Fabian Fahrbach, Rosenberg  
 Chris Proels,

Schwarzenbach/Pressath  
 Willy Schicker jun., Ludwigsthal  
 Thomas Johnke, Köln  
 Dieter Müller, Deisenhofen  
 Olga Maurischat, Nendeln,  
 Liechtenstein  
 Christian Bänziger, Igis, Schweiz  
 Matthias Vetter, Mömlingen  
 Eva Konter, Morscholz  
 Carsten Ottlinger, Bedburg-Hau  
 Tim Gebbensleben, Heidelberg  
 Ralf Schmidt, Werneck-Egenhausen  
 Brigitte Lucht, Wittenberge  
 Daniel von Rotz, Kerns, Schweiz  
 Alexander Resch, Emden  
 Gerd Preußner, Wiesbaden  
 Karlheinz Joeckel, Roßlau  
 Carina Schöning, Lage  
 Hans Joachim Stiller, Schalksmühle  
 Patrick Fiedler, Breitenfeld  
 Josef Eichinger, Pfreimd  
 René Schmitz, Hamburg

Arnold Weiss, Niederneukirchen,  
 Österreich  
 Silvio Döll, Bad Liebenstein  
 Fehlen nur noch die Namen der 10 Gewinner, die wir persönlich zur Joker-Party anlässlich der Preisverleihung zum Spiel des Jahres eingeladen haben. Hier sind sie schon  
 Alexandra Völkel, Schwarzenbach a.W.  
 Kai Bürger, Stuttgart  
 Elisabeth Ungerer, Offenbach/Main  
 Marcel Neumann, Wesseling  
 Andreas Laudenbach, Rottenberg  
 Christian Bentele, Oberstufen  
 Jonas Christians, Grafrath  
 Florian Münch, Ostfildern  
 Hartmuth Oelckers, Bremen  
 Norbert Pang, Düsseldorf



# Bestellcoupon Joker-Shop

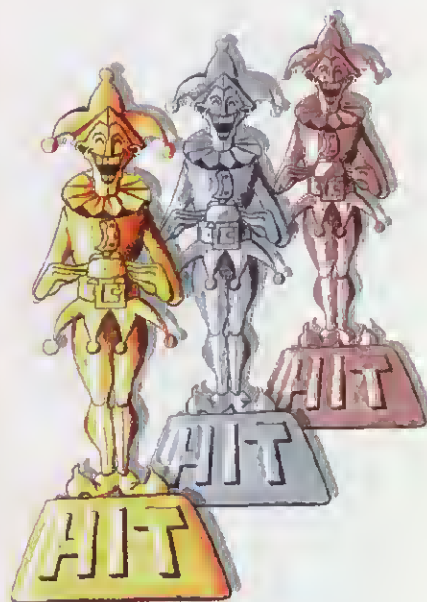
Wahl

Ich bezahle:  
 ● per Nachnahme  
 ● per Vorauskasse (Geld oder Scheck liegt bei).  
 WICHTIG: DM 6,50 (Ausland DM 10,-) für Porto dazurechnen.  
 (bitte in die entsprechenden Kästchen die gewünschte Anzahl eintragen)

Ich bestelle:

PC Joker Heft & Spiel	<input type="checkbox"/> 3/97	<input type="checkbox"/> 8/97	<input type="checkbox"/> 10/97	<input type="checkbox"/> 11/97	<input type="checkbox"/> 12/97	<input type="checkbox"/> 5/98	<input type="checkbox"/> 6/98
PC Joker	<input type="checkbox"/> 7/98	<input type="checkbox"/> 9/98	<input type="checkbox"/> 10/98	<input type="checkbox"/> 11/98	<input type="checkbox"/> 12/98	<input type="checkbox"/> 1/99	<input type="checkbox"/> 2/99
	<input type="checkbox"/> 4/93	<input type="checkbox"/> 6/93	<input type="checkbox"/> 8/93	<input type="checkbox"/> 9/93	<input type="checkbox"/> 10/93	<input type="checkbox"/> 11/93	<input type="checkbox"/> 12/93
	<input type="checkbox"/> 1/94	<input type="checkbox"/> 2/94	<input type="checkbox"/> 3/94	<input type="checkbox"/> 4/94	<input type="checkbox"/> 6/94	<input type="checkbox"/> 8/94	<input type="checkbox"/> 10/94
	<input type="checkbox"/> 11/94	<input type="checkbox"/> 12/94	<input type="checkbox"/> 1/95	<input type="checkbox"/> 3/95	<input type="checkbox"/> 9/95	<input type="checkbox"/> 10/95	<input type="checkbox"/> 12/95
Online Kartellakt	<input type="checkbox"/> 1/96	<input type="checkbox"/> 2/96	<input type="checkbox"/> 3/96	<input type="checkbox"/> 6/96			
Joker CD-Mix	<input type="checkbox"/> 7/96	<input type="checkbox"/> 8/96	<input type="checkbox"/> 9/96	<input type="checkbox"/> 10/96	<input type="checkbox"/> 11/96	<input type="checkbox"/> Set	
CD-Tasche	<input type="checkbox"/> Stück						
Jewel Cases	<input type="checkbox"/> Stück						
Mousepads	<input type="checkbox"/> 5 Stück	<input type="checkbox"/> 10 Stück					
Hilfsback Audio-CDs	<input type="checkbox"/> Stück						
Original-Zooon	<input type="checkbox"/> Extreme Assault	<input type="checkbox"/> Tunnel 81	<input type="checkbox"/> Set (Extreme Assault/Tunnel 81)				
Spiele ohne Steuerung	<input type="checkbox"/> Alien						
Joker Hit Collection	<input type="checkbox"/> Stück						
Sammelordner	<input type="checkbox"/> Nr. 1 (Die Höllewelt)						
	<input type="checkbox"/> Stück						

Bestellungen über DM 100,- sind nur als Nachnahme oder per Vorauskasse möglich. Ubrige Retouren werden nicht angenommen. Bei Annahmeverweigerung werden die entstandenen Portogebühren berechnet.



Bei Bestellung bitte ausfüllen, abtrennen und an umseitige Adresse schicken.  
 Absender bitte nicht vergessen!

gabe am 28. Januar im Theaterhaus des Botanikums München statt. Über die Party im großen Rahmen können wir daher erst im nächsten Heft in Form eines „Interna Specials“ ausführlich berichten. Fest steht jedoch, daß es die tolle Vorjahresgala in Hannover nochmals zu übertreffen gilt: Die siegreichen Hersteller, Branchenpromis und das gesamte Joker-Team wollen bei gutem Essen, guter Musik und guter Stimmung miteinander feiern – und zehn Leser werden ebenfalls teilnehmen, was uns wieder ganz besonders freut. Hoffentlich haben sie an der mit famosen Überraschungen (u.a. Gewinnspiele) gespickten Fete und der unterhaltsamen Moderation ebensoviel Spaß, wie wir bei der Planung hatten!

CD-Video der  
 Joker-Party auf der  
 nächsten Ausgabe!



Im Vorjahr ging es bei der Joker-Verleihung in Hannover hoch her, diesmal wollen wir noch höher hinaus

Bitte mit  
1 Mark  
freimachen,  
falls Marke  
zur Hand

## Die wichtig

### HARDWARE

**analog:** Während digitale Informationen nur aus Nullen und Einsen bestehen, sind bei analogen Signalen beliebige Zwischenstufen möglich

**digital:** Digitale, also binäre Daten bestehen nur aus Nullen und Einsen

**Dongle:** Kopierschutzverfahren, bei dem ein kleiner Baustein in einen Port des Rechners gesteckt werden muß

**DVD:** Digital Versatile Disk; der designierte Nachfolger der CD-ROM, doppelseitig beschreibbar mit 2,6 Gigabyte Speicherplatz und Übertragungsraten von bis zu 1.300 Kilobyte pro Sekunde

**Force Feedback:** Ein Elektromotor in Joystick oder Lenkrad simuliert spürbar Kräfteinwirkungen, etwa durch Gegensteuern oder Rütteln

**RAM:** Random Access Memory, der Arbeitsspeicher des Computers

**ROM:** Read Only Memory, ein nicht beschreibbarer Speicher, von dem nur gelesen wird

### SOFTWARE

**abgesicherter Modus:** Über F8 während des Startens kann Win 95/98 so ohne Netzwerktreiber und in nur 16 Farben gebootet werden

**AI:** Artificial Intelligence, Künstliche Intelligenz (KI)

**Benchmark:** Programme zur Ermittlung der Leistungsfähigkeit einzelner Rechnerkomponenten

**Bug:** gängiger Name für Programmfehler, die teils mit Bugfixes oder Patches nachträglich behoben werden können

**Capture the Flag:** Spielmodus

(meist in 3D-Shootern), wobei zwei oder mehrere Teams versuchen, eine Flagge in ihren Besitz zu bringen

**Deathmatch:** Spielmodus (meist in 3D-Shootern), wobei jeder gegen jeden kämpft

**DirectX:** Software/Hardware-Schnittstelle von Microsoft, bestehend aus den Komponenten Direct3D, DirectDraw, DirectSound und DirectPlay. Für moderne Spiele unter Win 95/98 meist unentbehrlich.

**Emulation:** Nachahmung eines eigentlich nicht vorhandenen Standards. So ermöglicht ein C64-Emulator, daß C64-Software am PC läuft

**KI:** Künstliche Intelligenz (auch AI)

**MPEG:** Motion Picture Expert Group; ein Verfahren zur Kompression digitaler Videos. MPEG 2 kommt auf den neuen DVDs zum Einsatz

**NPC:** „Non Player Characters“ sind vom Computer gesteuerte Figuren, mit denen der Spieler interagieren (reden, tauschen etc.) kann

**Strafen:** nennt man bei 3D-Shootern die seitliche Bewegung bei gleichzeitiger Beibehaltung der Schußrichtung

**Tutorial:** eine Übungsmission, die in die Bedienung eines Spiels einführt

**Update:** bringt ein Programm auf den neuesten Stand, u.U. durch einen Bugfix oder Patch

**USB:** Universal Serial Bus; einheitlicher Anschluß für Drucker, Maus, Tastatur, Joystick usw.

### GRAFIK

**3D-Engine:** allein für die Grafikausgabe zuständige Pro-

**Glide:** Treiber zur Ansteuerung von 3Dfx-Karten

**Highcolor:** Auflösung mit 16 Bit Farbtiefe (65.536 Farben)

**Kombi-Karte:** Zwitter aus 2D-Karte und 3D-Beschleuniger

**MIP-Mapping:** ist die Verwendung verschieden aufgelöster Texturen für Objekte in unterschiedlicher Entfernung

deckten Objekten im dreidimensionalen Raum

### ONLINE

**Account:** Zugangsberechtigung für einen Online-Dienst oder ein Spiel

**Baud:** ein übertragenes Bit pro Sekunde

**Browser:** Programm zum Navi-

mationen, Sound usw.)  
**URL:** Uniform Resource Locator; beschreibt die Adressen von Rechnern im Internet (z.B. <http://www.pcjoker.de>)  
**WWW:** World Wide Web; jener Teil des Internets, durch den man sich mit einem Browser bewegt (Text, Bilder, Animationen usw.)

Antwortkarte

JOKER VERLAG Labiner GmbH & Co.

JOKER-SHOP

MAX-LOIDL-WEG 4

85598 BALDHAM

ABSENDE

Name

Straße/Hausnr.

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift  
(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

## Gewinner aus dem letzten Heft

### Charts

Motocross Madness gewinnt  
Johannes Rompa, Heidelberg  
Play the Games Vol. 1 geht an  
Kurt Olpe, Duisburg  
N.I.C.E. 2 bekommt  
Jochen Meyer, Plön

### Spiel des Jahres 1998

Über je eines der nominierten Games dürfen sich freuen  
Günter Rehorst, Kirchhain  
Christoph Lutsch, Edertal  
Marco Ackermann, Schwarzenbach a.W.  
Thomas Grumbach, Garching/Alz  
Michael Kiel, Bremen  
Thorsten Stahl, Schweinfurt  
Klaus Gödde, Bad Pymont  
Norman Kircher, Gersfeld

Andreas Feuerstein, Bad Nauheim  
André Werner, Essen  
Michael Meissner, Stuttgart  
Christoph Küderle,  
Offenburg/Bohlsbach  
Peter Radvan, Berlin  
Patrik Schwaiger, St. Jakob, Österreich  
Tobias Schuck, Graischbach  
Jessica Jakob, Wilhelmshaven  
Peter Kapusciok, Tangermünde  
Horst Schönecker, Schmalkalden  
Dirk Schmidt, Remscheid  
Günter Salzwedel, Berlin  
Thomas Auerbeck, St. Augustin  
Thomas Pöhner, Jena  
Moritz Hämmerle, Nagold  
Ralph Schelhaas, Aalen  
Markus Pavlis, Obertshausen  
Oliver Krause, Dietenhofen  
Fabian Fahrback, Rosenberg  
Chris Proels,

Schwarzenbach/Pressath  
Willy Schicker jun., Ludwigsthal  
Thomas Johnke, Köln  
Dieter Müller, Deisenhofen  
Olga Maurischat, Nendeln, Liechtenstein  
Christian Bänziger, Igis, Schweiz  
Matthias Vetter, Mömlingen  
Eva Konter, Morscholz  
Carsten Ottlinger, Bedburg-Hau  
Tim Gebbensleben, Heidelberg  
Ralf Schmidt, Werneck-Egenhausen  
Brigitte Lucht, Wittenberge  
Daniel von Rotz, Kerns, Schweiz  
Alexander Resch, Emden  
Gerd Preußner, Wiesbaden  
Karlheinz Joeckel, Roßlau  
Carina Schöning, Lage  
Hans Joachim Stiller, Schalksmühle  
Patrick Fiedler, Breitenfeld  
Josef Eichinger, Pfreimd  
René Schmitz, Hamburg

Arnold Weiss, Niederneukirchen, Österreich  
Silvio Döll, Bad Liebenstein  
Fehlen nur noch die Namen der 10 Gewinner, die wir persönlich zur Joker-Party anlässlich der Preisverleihung zum Spiel des Jahres eingeladen haben. Hier sind sie schon  
Alexandra Völkel, Schwarzenbach a.W.  
Kai Bürger, Stuttgart  
Elisabeth Ungerer, Offenbach/Main  
Marcel Neumann, Wesseling  
Andreas Laudendach, Rottenberg  
Christian Bentele, Oberstufen  
Jonas Christians, Grafrath  
Florian Münch, Ostfildern  
Hartmuth Oelckers, Bremen  
Norbert Pang, Düsseldorf

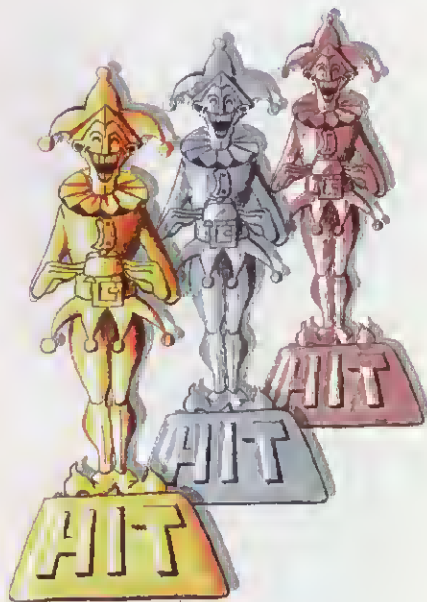


# Sie haben gewählt!

Wieder sind die Würfel gefallen bzw. Wahlscheine eingegangen, wieder haben sich Tausende Joker-Leser beteiligt, wieder stehen die Sieger fest – darunter auch 50 Wähler, die je eines der nominierten Top-Games erhalten!

## Die Wahl

Anders als in den Jahren zuvor, konnten Sie diesmal ja auch für das beste Online-Game votieren und sich für die gelungenste Hardware entscheiden. Darüber hinaus standen wieder die Highlights der einzelnen Genres und das eigentliche Game des Jahres zur Wahl, während der Träger des Leser-Sonderpreises einmal mehr direkt, also ohne Nominierung gekürt wurde. Daß uns hier auch häufig Titel genannt wurden, die bereits letztes Jahr zur Wahl standen oder erst nächstes Jahr zur Wahl stehen werden, ist halb so wild. Schade bloß, daß wir Ihnen ein siegreiches Actiongame namentlich vorenthalten müssen. Das Programm wurde nämlich unlängst indiziert, und eine Nennung innerhalb dieser Seiten würde von der BPJS als unerlaubte Werbung gewertet werden. Alle übrigen Gewinner finden Sie aber selbstverständlich in Wort und Bild auf der folgenden Doppelseite.



## Die Preisverleihung

...findet kurz vor der Veröffentlichung dieser Ausgabe am 28. Januar im Theaterhaus des Botanikums München statt. Über die Party im großen Rahmen können wir daher erst im nächsten Heft in Form eines „Interna Specials“ ausführlich berichten. Fest steht jedoch, daß es die tolle Vorjahresgala in Hannover nochmals zu übertreffen gilt: Die siegreichen Hersteller, Branchenpromis und das gesamte Joker-Team wollen bei gutem Essen, guter Musik und guter Stimmung miteinander feiern – und zehn Leser werden ebenfalls teilnehmen, was uns wieder ganz besonders freut. Hoffentlich haben sie an der mit famosen Überraschungen (u.a. Gewinnspiele) gespickten Fete und der unterhaltsamen Moderation ebensoviel Spaß, wie wir bei der Planung hatten!

**CD-Video der  
Joker-Party auf der  
nächsten Ausgabe!**

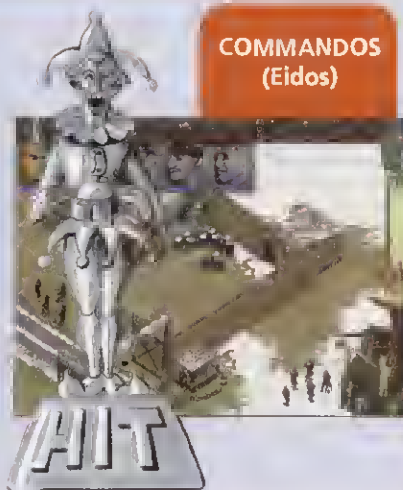
Im Vorjahr ging es bei der Joker-Verleihung in Hannover hoch her, diesmal wollen wir noch höher hinaus



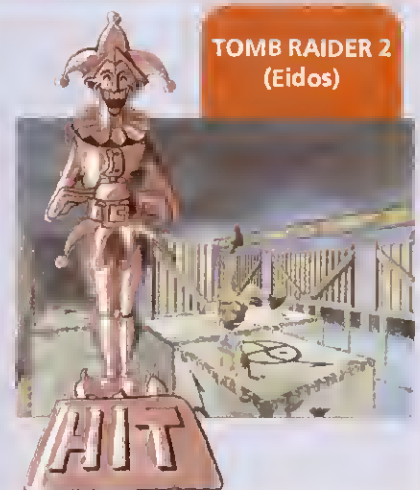
# PC JOKER SPIEL DES JAHRES



**ANNO 1602**  
(Sunflowers)



**COMMANDOS**  
(Eidos)



**TOMB RAIDER 2**  
(Eidos)

## ABENTEUER



**MONKEY ISLAND 3**  
(Lucas Arts)



**BLADE RUNNER**  
(Westwood)



**MIGHT AND MAGIC 6**  
(New World Computing)

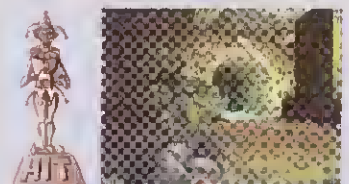
## ACTION



**TOMB RAIDER 2**  
(Eidos)



**Indiziert**  
(Valve)



**UNREAL**  
(GT Interactive)

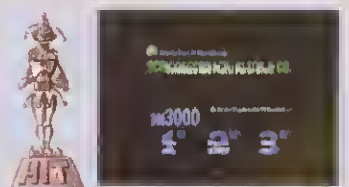
## GENREMIX



**RAINBOW SIX**  
(Take 2)



**BATTLEZONE**  
(Activision)



**YOU DON'T KNOW JACK**  
(Take 2)

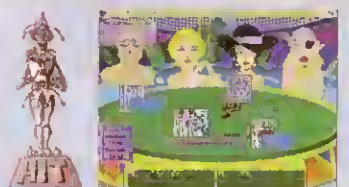
## ONLINE GAMES



**ULTIMA ONLINE**  
(Origin)



**WARBIRDS**  
(Interactive Magic)



**LEISURE SUIT LARRY'S CASINO**  
(Sierra)



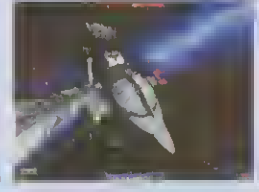
### SIMULATION



**WING COMMANDER PROPHECY**  
(Origin)



**M1 TANK PLATOON 2**  
(Microprose)



**I-WAR**  
(Infogrames)

### SPORT



**N.I.C.E. 2**  
(Synetic)



**FRANKREICH 98: DIE FUSSBALL-WM**  
(Electronic Arts)



**NHL 99**  
(Electronic Arts)

### STRATEGIE



**ANNO 1602**  
(Sunflowers)

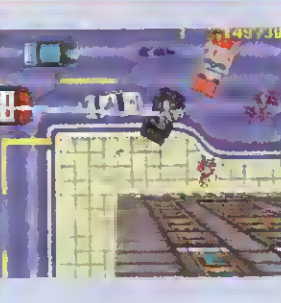


**COMMANDOS**  
(Eidos)



**STARCRAFT**  
(Blizzard)

### PC JOKER LESER-SONDERPREIS



**GRAND THEFT AUTO**  
(DMA Design)

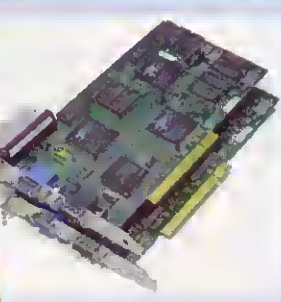


**DUNE 2000**  
(Westwood)



**COLIN MCRAE RALLY**  
(Codemasters)

### PC JOKER HARDWARE DES JAHRES



**VOODOO 2**  
(3Dfx)



**SIDEWINDER-SERIE**  
(Microsoft)



**MATROX G200**  
(Matrox)



## Die nächste 3D-Generation

Ein knappes Jahr nach der Geburt des Voodoo 2-Standards und rund sieben Monate nach der Taufe des 2D/3D-Zwitters Banshee ist die Mutter der 3D-Beschleunigung schon wieder schwanger: Wir stellen Ihnen den neuen 3Dfx-Chip ausführlich vor und lassen Hersteller und Spieler zu Wort kommen.



### Die Konkurrenz schläft nicht



3D-Spiele wirken auf den Beschleunigern der neuesten Generation enorm plastisch – hier Unreal in 1600 x 1200 Pixeln auf der Voodoo 3



Voodoo 3-Prototypen-board: Wird es einen grafischen Quantensprung bringen?

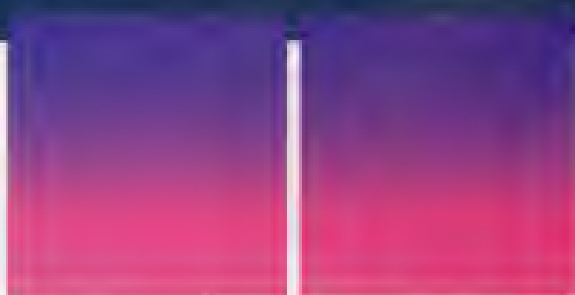
Mit der Einführung der ersten Generation von Voodoo-Boards brach am PC ein neues Grafikzeitalter an. Mit einer solchen Zauberkarte aus dem Hut der texanischen 3Dfx-Magier im Rechner hatte man den Joker gezogen, wenn es um ruckelfreie, hochauflösende 3D-Animation ging – sogar weitgehend unabhängig von der bislang allesentscheidenden Prozessorleistung. Die ersten solcherart beschleunigten Games wie ID-Softwares Beben erschütterten denn nicht nur die BPJs: Software einer tatsächlich neuen Generation, die gleichzeitig ein Ende der Aufrüstspirale im Hardwarebereich in Sicht kommen ließ.

Mittlerweile sind 3D-Games freilich ganz alltäglich; darunter auch solche, die auf einem Voodoo 1-Computer der alten Pentium-Klasse bei hoher Auflösung nicht mehr ruckelfrei laufen. Mittlerweile gibt es aber auch längst Karten mit Voodoo 2-Chip, dessen Leistungspotential auf einem P2-System nach wie vor nahezu grenzenlos scheint. Auch die integrierte 2D/3D-Lösung namens „Banshee“ hat noch Luft nach oben – wozu also will 3Dfx schon dieses Frühjahr mit einem Nachfolger auf den Markt kommen? Vielleicht, weil die Beschleuniger anderer Firmen nicht bloß nachgezogen, sondern Voodoo 2 teilweise sogar überholt haben? Grafikkünstler vom Schlage einer Riva TNT von nVidia und ATIs Rage 128 bringen mittlerweile schließlich noch höhere Auflösung und 3D-Darstellung in Truecolor auf den Schirm.

### Die Schattenseiten

Daß man dem Hardwarekarussell so gar keine Ruhe gönnen mag, ruft bei vielen Käufern verständliche Verärgerung hervor: Wer hört schon gerne von einem Nachfolger, wenn er gerade erst in das vermeintlich aktuelle Modell investiert hat? Außerdem machen viele die schönen, neuen virtuellen 3D-Welten für den derzeitigen Mangel an innovativen Spielkonzepten verantwortlich. In den Spieleschmieden rund um den Globus würde nur noch unter optischen Gesichtspunkten entwickelt, heißt es.

Um alle diese Vorwürfe nachhaltig zu entkräften, müßte die neue Beschleunigergeneration schon einen grafischen Quantensprung vorweisen können. Doch den wird Voodoo 3 wohl schuldig bleiben...

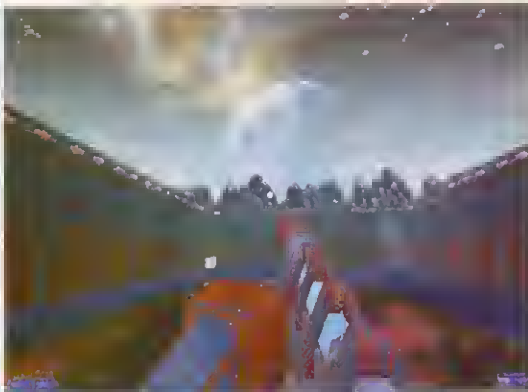


Links ein Farbverlauf in 16 Bit Farbtiefe, rechts in 24 Bit: deutlich glattere Übergänge in Truecolor





## Banshee-Jumping für Fortgeschrittene



„Shogo“ Voodoo 3-beschleunigt: 1600 x 1200 Pixel – eine wahre Pracht, besonders in flüssiger Bewegung



Spiegeleffekte wie hier in „NFS 3“ schütteln Voodoo 3-Karten in jeder Auflösung aus dem Ärmel

Im Grunde ist der neue 3Dfx-Baustein eine Weiterentwicklung des Banshee-Chips: Auch Voodoo 3 beherrscht die 2D/3D-Kombination. Entsprechende Geräte werden im Unterschied zu Voodoo 1 und 2 somit Komplettlösungen sein, die keine weitere Grafikkarte im Rechner benötigen. Gegenüber herkömmlichen Banshee-Modellen bieten sie jedoch eine zweite Textur-Einheit, was komplexe Berechnungen wie Bump-Mapping in einem einzigen Taktzyklus ermöglicht.

Überhaupt wurde der ganze Chip konsequent auf Geschwindigkeit hin optimiert. In 2D will 3Dfx damit Auflösungen von 2048 x 1536 Pixel bei 75 Hz ermöglichen, in 3D stolze 60 Bilder pro Sekunde bei einer Auflösung von 1280 x 1024 Punkten. Daß diese Werte realistisch sind, zeigen erste Messungen etwa an IDs zweitem Beben (hierzulande bekanntlich indiziert) – trotz Alphetreibern und einer Vorserien-Taktrate von nur 160 MHz. Sogar mit 1600 x 1200 Bildpunkten lag die Wiederholrate konstant über 30 Fps. Daß die Farbtiefe dabei auf 16 Bit begrenzt bleibt, hat seine Gründe. Die Prozessorbelastung wäre im Real-Color-Modus nämlich so hoch, daß die Framerate drastisch zurückginge. Und wem nützt unspielbare Farbenpracht? Nützlicher sollten der TV-Ausgang und die DVD-Fähigkeit sein. Tempo ist hier also alles, zumindest fast alles. Denn natürlich lassen sich mit Voodoo 3-Karten rechenintensive Spezialeffekte wie stufenlos transparenter Nebel, Spiegelungen und runde Raumelemente problemlos realisieren. Tatsächlich sollte der Leistungsüberschuß den Grafikern auch genügend Spielraum für ganz neue Effekte geben. Die grundsätzliche Frage ist damit freilich nicht beantwortet: Wer braucht jetzt schon einen neuen 3D-Standard, wenn die gängigen noch längst nicht ausgereizt sind? Im Folgenden haben wir bei Spielern und bei 3Dfx um Antworten nachgesucht. (mt)

## Technische Daten im Vergleich

Karte	Voodoo 3-2000	Voodoo 3-3000	Voodoo 2	Voodoo Banshee
Chip-Takt	125 MHz	183 MHz	90 MHz	100 MHz
Pixelfüllrate	125 MegaPixel/s	183 MegaPixel/s	90 MegaPixel/s	100 MegaPixel/s
Texelfüllrate	250 MegaTexel/s	366 MegaTexel/s	180 MegaTexel/s	100 MegaTexel/s
RAMDAC	300 MHz	350 MHz	135 MHz	250 MHz
3D-Farbtiefe	16 Bit	16 Bit	16 Bit	16 Bit
Speicher	32 MB	32 MB	12 MB	16MB

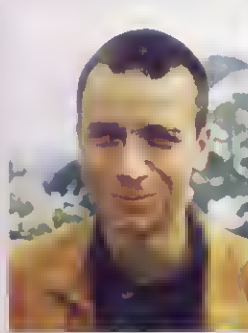
## Spielermeinungen



**Guido Peters (23)**  
„Schon wieder ein neues 3D-Board kann und will ich mir nicht leisten. Ich werde Voodoo 3 daher wohl überspringen und auf die nächste Generation warten. Bis dahin ist meine Voodoo 2-Karte ohnehin schnell genug.“



**Jan-Claas Beermann (28)**  
„Das Teil muß her! Bei meinem Computer mache ich keine Kompromisse, ich will immer das Neueste, Beste und Schnellste – und das ist dann wohl Voodoo 3. Der Preis ist Nebensache...“



**Renaud Cayla (27)**  
„Ich überlege noch, ob ich eine Banshee kaufe, da kündigen die schon wieder was Besseres an! Jetzt mache ich es halt vom Einführungspreis für Voodoo 3 abhängig – der für Banshee-Boards sollte ja bald fallen!“



**Eva Walter (26)**  
„Ich kaufe mir Hardware nur noch zum Preis der Auslaufmodelle. Voodoo 2-Karten sind ja schneller billiger geworden, als man 3Dfx sagen kann! Warte ich mit Voodoo 3 eben bis kurz nachdem Voodoo 4 erschienen ist...“



## „Die Antwort lautet: Speed!“

**?: Nicht mal ein Jahr ist seit der Markteinführung von Voodoo 2 vergangen – warum sollten Spieler nicht dazu oder einem Banshee-Modell greifen und sich statt dessen eine gewiß teurere Voodoo 3-Karte kaufen?**

**D.K.:** Die Antwort lautet: Speed! Mit Voodoo 3 haben wir den schnellsten 3D-Beschleuniger aller Zeiten geschaffen. Außerdem bietet der integrierte 2D-Teil höhere Auflösungen und 3D-Darstellungen im Fenster.

**?: Okay, aber wer ein Voodoo 2-Board mit 12 MB RAM zum Einführungspreis von rund 750 Mark erstanden hat, muß sich von der rasanten Weiterentwicklung doch wortwörtlich überrollt fühlen?!**

**D.K.:** Das sehen wir nicht so. Voodoo ist schließlich jene Plattform, die seit drei Jahren eine verlässliche, stabile Grundlage für Entwickler und Spieler sichert – nicht zuletzt, weil sie konsequent weiterentwickelt wurde und wird. Unsere Hardware hat die Special Effects moderner Spiele doch überhaupt erst ermöglicht! Und so wie neue Games für die Playstation gegenüber denen der ersten Generation wesentlich besser geworden sind, so helfen auch wir, die Technologie am PC weiter zu perfektionieren.

**?: Voodoo 4 ist also bereits ein Thema?**

**D.K.:** Natürlich läuft die Entwicklung für die nächste Voodoogeneration schon auf Hochtouren – noch ehe das Vorgängerprodukt ausgeliefert wird, sind wir bereits mitten in der Arbeit für die nächste Stufe.

**?: Sie haben vorhin die Playstation erwähnt. Warum gibt es eigentlich keine Spielkonsole mit 3Dfx-Power? In Segas Dreamcast werkelt jetzt der NEC Power-VR 2, obwohl doch zunächst 3Dfx als Technologielieferant im Gespräch war – ist Sony mit der Playstation 2 ein möglicher Partner?**

**D.K.:** Dazu nur soviel: 3Dfx hat keine Pläne für ein Konsolenprodukt.

**?: Okay, es wird den Voodoo 3-Chip in zwei Ausführungen geben. Worin unterscheiden sich die als Voodoo 3-2000 und Voodoo 3-3000 bezeichneten Varianten?**



**Darlene Kindler,  
Marketingmanagerin bei 3Dfx,  
erläutert Strategie und Technik  
hinter Voodoo 3**

**ten, und wie sieht der Fahrplan zur Markteinführung aus?**

**D.K.:** Der Voodoo 3-2000 ist als OEM-Produkt ausgelegt, also nur zur Auslieferung in PC-Komplettsystemen. Er wird zu einem enorm günstigen Preis sehr gute Performance liefern. Der Voodoo 3-3000 ist demgegenüber ein echtes High-end-Produkt und hat als schnellster 3D-Chip überhaupt den enthusiastischen Spieler im Visier. Beide Varianten werden gleichzeitig gegen Ende des ersten Quartals 1999 erscheinen.

**?: Mit jeder neuen Generation von Grafikkhardware werden „innovative“ Features wie Bump-Mapping usw. angekündigt – aber wo bleibt ihre Umsetzung in den Spielen? Übersteigen die**

**Möglichkeiten der Hardware mittlerweile die der Software?**

**D.K.:** Das Minimum an Entwicklungszeit für ein neues Spiel sind etwa 18 Monate. Zwar informieren wir die Entwickler so früh wie möglich über die neuen Optionen unserer Hardware, doch das Zeitgefälle bleibt. Insgesamt stehen wir erst am Anfang des „Voodoo-Zeitalters“!

**?: Können Sie uns bereits ein paar kommende Titel nennen, die von Voodoo 3 tatsächlich profitieren werden?**

**D.K.:** Das ist einfach: Eigentlich alle Games, die Multi-Texturing nutzen, in hohen Auflösungen laufen und einen hohen Polygon-Durchsatz brauchen, werden realistischer wirken und daher unmittelbar von Voodoo 3 profitieren. Das gilt auch für bereits erhältliche Produkte.

**?: Wird die Voodoo 3 AGP-Texturing unterstützen?**

**D.K.:** Sogar 2x AGP, wenn nicht gar 4x AGP zur Unterstützung des neuen Intel-Motherboard-Chipsatzes.

**?: Der 2D-Kern von Voodoo 3 ist aber mit dem des bisherigen Banshee-Chipsatzes identisch?**

**D.K.:** Es handelt sich um eine Weiterentwicklung mit schnellerer Taktrate und anderen Verbesserungen.

**?: Will Ihre Firma von diesen und anderen Voodoo 3-Verbesserungen nun direkter profitieren? Schließlich hat 3Dfx den Grafikkartenhersteller STB aufgekauft. Bedeutet das, daß Ihr Haus nur noch Boards in eigener Regie herstellt und vertreibt? Oder wird es weiterhin Lizenzen für andere Hersteller wie Diamond usw. geben?**

**D.K.:** Mit der Übernahme von STB sind wir erstmals in der Lage, alle Aspekte unseres Geschäftes selbst zu kontrollieren. Darum wird es Voodoo 3-Produkte in der Tat ausschließlich von 3Dfx geben. Bloß die Preise stehen vorläufig noch nicht fest.



## Produktinfo 018

# Guter Ton vom Marktführer

## MICROSOFT DIGITAL SOUND SYSTEM 80

Bill Gates gönnt den Seinen weiterhin keine Rast: Nachdem man bei den Betriebssystemen eine marktbeherrschende Stellung innehatte, folgten Software, Spiele und Joysticks. Jetzt will Microsoft auch bei den PC-Boxen den Ton angeben.

### Microsoft Digital Sound System 80

#### Soundkarte überflüssig?

Per Klinkenstecker mit der Soundkarte verkabelte Lautsprecher waren gestern, heute gibt es Windows 98 und USB: Stöpselt man das Microsoft Digital Sound System über diese Schnittstelle an, macht es theoretisch die Soundkarte überflüssig. Praktisch können so aber ausschließlich digitale Klänge abgespielt werden – wegen der nach wie vor großen Verbreitung analoger Musikdaten (etwa CD-Audio oder Filmmusik von DVD) bleibt der kartenlose Rechenknecht eine Illusion. Wer den schwarzen Subwoofer und die beiden Satellitenboxen also für alle Fälle nutzen möchte, muß den USB-Port und zusätzlich den Ausgang seiner Soundkarte bedienen, wofür ein entsprechendes Kabel mitgeliefert wird.

#### Satte Bässe, klare Höhen

Das Klangergebnis ist vom Feinsten, denn die von Philips patentierte „WOX“-Technologie des Subwoofers leistet Erstaunliches: Obgleich die Lautsprecher selbst eher klein geraten sind, bleibt die Wiedergabe dank des digitalen 80 Watt-Verstärkers der Klasse D selbst bei abgründigsten Bässen verzerrungsfrei. Zusammen mit den brillanten Höhen ergibt das auch bei nicht mehr polizeilich erlaubten Lautstärken ein Klangbild, das seinesgleichen sucht. Nicht umsonst weist das umfangreiche Handbuch darauf hin, daß der Subwoofer auf dem Boden platziert werden sollte, da er ab einer gewissen Phonstärke vom Tisch springen könnte...

#### Prima Bedienkomfort

Wird das System unter USB betrieben, können eigene Software-Features wie Microsoft-Surround-Sound und ein 10-Band-Grafik-Equalizer mit Speicher für bis zu zehn individuelle Klangbilder genutzt werden. Deren Bedienung gestaltet sich ebenso einfach wie die übrige: Der Subwoofer hat ein eigenes Netzteil, die Lautstärke läßt sich für Bässe und Satellitenboxen getrennt regeln – wahlweise am Bildschirm oder über gut platzierte Knöpfe. Bei Nichtgebrauch schalten sich die Boxen selbständig ab, für die schnelle Stille gibt es eine Stumm taste. Und dank magnetischer Abschirmung kann das System natürlich auch störungsfrei neben dem Bildschirm platziert werden.

Fazit: Wer seinen PC nicht ohnehin über die Stereoanlage laufen läßt, findet hier die bessere Alternative zu Aktivboxen – allerdings auch die teurere. (pk)

Klang: ● ● ●  
Verarbeitung: ● ● ●  
Preis/Leistung: ● ●

Preis: ca. 499,- DM

Online-Info: <http://www.microsoft.com/germany/consumer/hardware/>



- \* enorme Klangleistung bei minimalem Platzaufwand
- \* USB-Unterstützung mit grafischem Equalizer und MS-Surround-Sound
- \* einfacher Anschluß, wenig Kabelsalat
- \* schickes Design
- \* gute, deutsche Dokumentation



- \* hoher Preis
- \* benötigt Windows 98
- \* keine Anzeige der Lautstärke

Die getrennten Lautstärkeregler für Satellitenboxen und Subwoofer nebst Stumm taste sind einfach zu erreichen, leider fehlt eine Anzeige der Lautstärke





# FANATEC

## GAME COMMANDER

MULTIPORT



Produktinfo 019

### Die perfekte Kombination :

Der offizielle Nachfolger des legendären Alfa Twin:



**Best of 1998  
HARDWARE**



**GameCommander Platin:**

"...genialer Ansatz dem Spieler das Leben leichter zu machen."

POWER PLAY SPECIAL 4/98

"...wird die Verwaltung der Spiele wesentlich vereinfacht."

PC GAMES 11/98

"...belohnt Sie der GC mit unschlagbarem Komfort"

GAMESTAR 10/98

**Jetzt auch voll kompatibel zu Force Feedback und anderen digitalen Geräten !!**

Händlerinfo: D 



Tel. 0911/70 17 35

A



Tel. 0043/66 24 40 14 4

01805-FANATEC

01805-32 62 83

[www.Fanatec.de](http://www.Fanatec.de)

# Piratensender im Internet: MP3

Das 1994 entwickelte digitale Soundformat MP3 ist kompakt und verspricht CD-nahe Wiedergabequalität – ein idealer Standard für Musik aus dem Internet. Das haben vor allem die Raubkopierer längst erkannt...



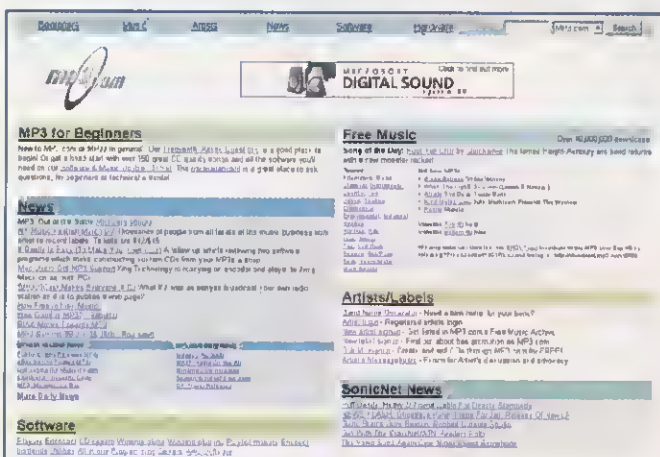
## Legal, illegal, ganz egal?

Als das Erlanger Fraunhofer Institut für Integrierte Schaltungen den „MPEG Layer 3“ ersann, hatte man dort natürlich keineswegs Illegales im Sinn. Vielmehr war das neue Soundformat dazu gedacht, Newcomern die Möglichkeit zu geben, ihre Musik kostengünstig über das Internet zu publizieren. So ein MP3-Encoder bzw. Decoder/Player frisst kaum Speicherplatz und ist relativ einfach zu programmieren, entsprechend schnell wurden die Teile kostenfrei verbreitet. Das wiederum rief ganz andere Spezialisten für kostenfreie Verbreitung auf den Plan: Heute finden sich im Netz zahllose MP3-Server und darauf praktisch alle Songs dies- und jenseits der Charts zum Gratis-Download. Ja, kann das denn legal sein? Nein, kann es natürlich nicht: Wer sich kommerziell verwertete Musik, ohne dafür zu bezahlen, von dubiosen Adressen aus dem Netz zieht, macht sich prinzipiell strafbar. Praktisch ist die Rechtslage allerdings etwas undurchsichtig, da die GEMA (Gesellschaft für musikalische Aufführungs- und mechanische Vervielfältigungsstücke) noch keine ausgereiften Statuten für PC-Musik vorweisen kann. Schließlich läßt sich hier die normalerweise der Gebührenberechnung für Autorenabgaben zugrundeliegende Spieldauer nicht immer so einfach bestimmen wie bei Audio-CDs – man denke nur an Musik in einem Spiel, die ja u.U. davon abhängt, wie weit der Spieler im Programm überhaupt vorankommt. Bei MP3-Stücken zieht diese Argumentation zwar nicht, dennoch herrscht bislang eine gewisse Rechtsunsicherheit bezüglich jeder Art von Musik, die nicht auf herkömmlichen Tonträgern vorliegt.

Als noch schwieriger gestaltet sich die Dingfestschaffung der Täter im weitgehend anonymen WWW. Und wenn das mal gelingt, drohen schon wieder neue Schwierigkeiten: Als die amerikanische Plattenfirma „Geffen Records“ drohte, illegale MP3-Verbreiter vor den Kadi zu zerren, war ein Aufruf zum Geffen-Boycott im Internet die Folge! Vor diesem Hintergrund wird aber allzu leicht vergessen, daß der ursprüngliche Geist von MP3 nach wie vor lebt: Auf legalen Servern wie z.B. [www.mp3.com](http://www.mp3.com) finden sich etliche Musikstücke von (noch) unbekannten Interpreten, die dort nicht nur angehört, sondern auch bestellt werden können. Eine wichtige Hilfe für finanziell schwache Gruppen, die sich so den teuren Studiogang ersparen.

## Die Technik

Welche Technik macht MP3 zu dem, was es ist? Vor allem, die sagenhafte Kompressionsrate bei minimalem Qualitätsverlust. Sie liegt je nach Titel im Verhältnis zwischen 1:10 und 1:12, so daß beispielsweise eine 40 MB große WAV-Datei (ca. vier Minuten Musik) auf knapp 3 Megabyte zusammengestaucht werden kann. Dabei fallen nur jene besonders hohen bzw. tiefen Frequenzbereiche unter den Tisch, die vom menschlichen Ohr oh-



Unter [www.mp3.com](http://www.mp3.com) können die Stücke aufstrebender Interpreten ganz legal kostenlos abgesaugt oder gegen eine Gebühr auf Audio-CD bestellt werden

## MP3 für daheim

Nullsofts **Winamp** ist dank seiner Zuverlässigkeit, der einfachen Bedienung und der Kompatibilität zu anderen Audioformaten wie z.B. MIDI oder S3M einer der beliebtesten MP3-Player weltweit. Besonders der Freewarestatus, der den Player weltweit wachsende, die Fans entwickeln fleißig neue grafische Oberflächen (sogenannte „Skins“) und Plug-ins (Zusatzfunktionen) wie grafische Equalizer, DSP-Effekte oder gar eine Joysticksteuerung für das Programm. Ergo haben wir den Player für Sie in der neuen Version 2.08 auf unserer aktuellen Begleit-CD abgelegt; die erwähnten Gimmicks sind unter der Adresse <http://www.winamp.com> erhältlich.





# LÖSUNGSHILFEN INDEX

ALLE TIPS AB 4/97 AUF EINEN BLICK

Age of Empires	1/98	Cheats	Formel 1	1/98	Cheats	Outlaws	6/97	Cheats
Age of Empires	3/98	Cheats	Forsaken	7/98	HEXerei	Outwars	6/98	Cheats
Age of Empires	4/98	Cheats	Forsaken	8/98	Cheats	Outwars	7/98	Cheats
Age of Empires: Der Aufstieg Roms	12/98	Cheats	Frankreich 98	8/98	Cheats	Overboard!	1/98	Codes
Agent Armstrong	1/98	Cheats	Freddy Pharkas	8/98	Tip	Pandemonium I	9/97	Cheats/Codes
Airline Tycoon	10/98	HEXerei	Frogger	3/98	Cheats	Pandemonium 2	4/98	Cheats/Codes
Akte Europa	1/98	Cheats	Gene Wars	4/97	Cheat	Panzer General 3D	5/98	HEXerei
Alien Earth	5/98	Lösung	Get Medieval	10/98	Cheats	Panzer General 3D	6/98	Tip
Alien Trilogy	4/97	Cheats	Get Medieval	12/98	Cheats	Pazifik Admiral	12/97	Tip
Andretti Racing	7/98	Tip	Gex	4/97	Codes	Perfect Weapon	9/97	Cheats/Codes
Anno 1602	6/98	Tip	Gex 3D	9/98	Cheats	Pod	6/97	Tip
Anno 1602	7/98	Tips	G-Nome	6/97	Cheats	Pod	8/97	Cheats
Anno 1602	8/98	HEXerei	G-Nome	8/97	Cheats	Populous 3: The Beginning	2/99	Cheats
Anno 1602	9/98	Tips	Gnap - Der Schurke aus dem All	3/98	Lösung	Powerboat Racing	6/98	Codes
Archibald Applebrook	5/98	Tips	G-Police	3/98	Cheats/Codes	Prisoner of Ice	4/98	Tip
Armored Fist 2	6/98	Cheat	Granny	4/98	Lösung	Privateer 2	4/97	Cheats
Army Men	7/98	Cheats	Granny	5/98	Lösung	Rage of Mages	12/98	Cheats
Atlantis	9/97	Lösung	Granny	6/98	Lösung	Railroad Tycoon 2	1/99	Cheats
Atlantis	4/98	Tip	Grim Fandango	1/99	Lösung	Rainbow Six	12/98	Cheats
Autobahn Raser	8/98	Tip	GTA	3/98	Cheats	Ran Soccer	8/98	Cheat
Balls of Steel	5/98	Cheats	GTA	5/98	Cheat	Reah	10/98	Lösung
Baphomets Fluch	1/98	Tip	H.E.D.Z.	1/99	Cheats	Reah	11/98	Lösung
Baphomets Fluch	6/98	Tip	Hardwar	12/98	Tip	Redline Racer	8/98	Cheats
Baphomets Fluch 2	12/97	Lösung	Have a N.I.C.E. day	4/97	Cheats	Resident Evil	12/97	HEXerei
Barrage	12/98	HEXerei	Heavy Gear	5/98	Cheat	Reunion	10/97	HEXerei
Batman Forever Arcade	4/97	Tips	Helicops	9/97	Cheats	Ripper	10/97	Tip
Battlezone	6/98	Cheats	Heretic 2	2/99	Cheats	Riven	2/98	Lösung
Betrayal in Antara	12/97	Cheats	Heroes of Might & Magic 2	6/97	Cheats	Robinson's Requiem	8/97	Tip
Birthright	12/97	Cheat	Heroes of Might & Magic 2	8/97	Tips	Robinson's Requiem	4/98	Tip
Blade Runner	3/98	Lösung	Hind	12/97	Cheats	S.C.A.R.S.	2/99	Cheats
Blade Runner	5/98	Tips	Hyperblade	4/97	Cheats	Scorched Planet	6/97	Codes
Bleifuß Fun	12/97	Cheats	Imperium Galactica	9/97	Cheat	Sega Rally	11/97	Cheats
Bleifuß Rally	2/98	Cheats	Incoming	7/98	Cheats	Seven Kingdoms	4/98	Cheats
Bleifuß Rally	4/98	Cheat	Incoming	8/98	Cheats	Seven Kingdoms	5/98	Cheats
Blood & Magic	6/97	Cheats	Incubation	6/98	Cheats	Shadow Master	8/98	Cheats
Brain Dead 13	2/98	Cheats	Industriegigant	9/97	HEXerei	Shadows of the Empire	12/97	HEXerei
Bundesliga Manager 97	4/97	Tip	Interstate '76	7/97	Cheat	Sid Meier's Gettysburg	8/98	Cheats
Caesar 3	12/98	Tip	Interstate '76	10/97	Tip	Sim Copter	4/97	Cheats
Caesar 3	1/99	Tip	Interstate '76: Nitro Riders	7/98	Tip	Sim Park	8/97	Cheats
Capitalism Plus	9/97	Cheat	Isnoquid	9/97	Codes	Space Quest 2	11/97	Tip
Captain Gysi: Galaxis Futura	11/98	Lösung	I-War	5/98	Cheats	Space Quest 4	11/97	Tip
CART Precision Racing	3/98	Cheats	Jagged Alliance 2	6/97	Cheat	Spearhead	1/99	Cheat
Colin McRae Rally	1/99	Cheats	Jazz Jackrabbit 2	6/98	Cheats	Stadt der verfluchten Seelen	8/97	Lösung
Colin McRae Rally	2/99	Cheats	Jedi Knight	12/97	Cheats	Star Trek: Generations	9/97	HEXerei
Comanche 3	9/97	Cheats	Jedi Knight: Mysteries of Sith	5/98	Cheats	Starbyte Collection	4/98	Tips/HEXerei
Comanche Gold	8/98	Cheats	Jedi Knight: Mysteries of Sith	6/98	Tip	Starcraft	6/98	Cheats
Command & Conquer 2	4/97	Lösung/Tip	Jet Moto	3/98	Cheats	Starfleet Academy	5/98	Cheats
Command & Conquer 2	3/98	Tip	Joint Strike Fighter	7/98	Cheats	Starship Titanic	7/98	Lösung
Commandos	9/98	Codes	Jurassic War	8/98	Cheats	Storm Master	11/98	Cheat
Commandos	10/98	Cheats	KKND	7/97	Hex Code	Street Fighter Zero	5/98	Tip
Constructor	5/98	Tip	KKND	9/97	Tip	Street Racer	7/97	Cheats
C&C 2: Gegenangriff	6/97	Lösung/Cheat	KKND 2	9/98	HEXerei	Streets of SimCity	4/98	Cheats
C&C 2: Gegenangriff	7/97	Lösung	Klingon Honor Guard	12/98	Cheats	Sub Culture	2/98	Cheats
Cool Croc Twins	10/97	Cheats	Knights and Merchants	12/98	HEXerei	Sub Culture	3/98	Cheats/Codes
Corp Wars	10/98	Cheats	Knights and Merchants	1/99	Tip	Super Bubsy	10/97	Cheats, Codes
Croc	4/98	Code	Larry 7	6/97	Cheats	Syndicate Wars	4/97	Cheats
Crusader: No Regret	6/97	Cheats	Last Bronx	11/98	Tip	Synnerdist	6/98	Tip
Crystals of Arborea	11/98	Cheat	Legacy of Kain	12/97	Cheats	Test Drive 4	2/98	Cheats
Dark Earth	7/98	Cheats	Little Big Adventure 2	11/97	Lösung, Tip	Test Drive Off Road	8/97	Cheats
Dark Reign	12/97	Lösung	Little Big Adventure 2	2/98	Cheats	The Crow	7/97	Codes
Dark Reign	1/98	Lösung	Lode Runner 2	1/99	Cheats	The Last Express	6/97	Lösung
Dark Reign	3/98	Tip	Lomax	7/97	Codes	The other Dimension	10/98	Lösung
Darklight Conflict	9/97	Cheat	Lost Vikings 2	6/97	Codes	The Reap	7/98	Cheats/Codes
Das fünfte Element	1/99	Codes/Cheats	Madden 97	11/97	Tip	The Space Bar	10/97	Lösung
Das Schwarze Auge 3	4/97	Lösung	Madden NFL 98	8/98	Cheats	The X-Files	9/98	Lösung
Days of Oblivion	7/98	Lösung	Mad TV 2	4/97	Hex-Code	Theme Hospital	6/97	Tip
Deadlock	8/97	Cheats	Magi	8/97	HEXerei	Theme Hospital	7/97	Hex Code
Deadlock 2	8/98	Cheats	Magelayer	1/98	Cheats	Theme Hospital	10/97	Cheats
Death Rally	6/97	Cheats	Maniac Mansion	6/98	Tip	Tigershark	11/97	Cheats
Dethkarz	2/99	Cheats	Mass Destruction	3/98	Cheats	TOCA Touring Car Championship	3/98	Cheats
Demonworld	1/98	Codes	Master of Orion II	6/97	Hex-Code	TOCA Touring Car Championship	4/98	Cheats
Der DruidenZirkel	12/97	Tips	M.A.X. 2	11/98	Tip	TOCA Touring Car Championship	5/98	Cheats
Der Produzent	10/97	HEXerei	Max Montezuma	2/98	Cheats	Tomb Raider 2	2/98	Tips
Der Ring des Nibelungen	12/98	Lösung	Mayday	11/98	HEXerei	Tomb Raider 3	2/99	Lösung, Tips, Cheat
Diablo	7/97	Hex Codes	MDK	8/97	Cheats	Toonstruck	6/98	Tip
Diablo: Hellfire	2/98	Tip	MDK	11/97	Cheats	Total Annihilation	1/98	Cheats
Diablo: Hellfire	3/98	Tip	Mech Commander	11/98	Cheats	Transarctica	10/97	Tips
Die Siedler 2 Mission	4/97	Cheat	Men in Black	2/98	Cheats	Tribal Rage	9/98	Cheats
Discworld	8/97	Tip	Metalizer	7/98	Tips	Triple Play 99	7/98	Cheats
Discworld 2	4/97	Lösung	Might and Magic 6	7/98	Tips	Turok	12/97	Cheats
Dominion: Storm over Gift 3	11/98	Cheats	Might and Magic 6	8/98	Lösung/Karten	Turok	4/98	Cheats
Dragon Lore	2/98	Tip	Might and Magic 6	9/98	Tips	Twisted Metal 2	5/98	Cheats
Dune 2000	12/98	HEXerei	Might and Magic 6	11/98	Tip	Uprising	2/98	Cheats
Dungeon Keeper	9/97	HEXerei	Monkey Island 3	2/98	Lösung	Uprising	5/98	Cheats
Dungeon Keeper	10/97	Tip	Monkey Island 3	5/98	Cheat	Urban Assault	12/98	Tips
Dungeon Keeper	11/97	Tip	Moto Racer	8/97	Cheats	Vangers	10/98	Cheats
Earth 2140	8/97	HEXerei	Motorhead	8/98	Cheats	Vermeer 2	9/97	Tip
Earth 2140	9/97	HEXerei	Myth	2/98	Cheat	Virtua Fighter 2	11/97	Cheats, Tips
Earth 2140	2/98	Cheats	NBA Live 97	6/97	Tips	War Games	12/98	Cheats
Ecstasica 2	2/98	Tip	NBA Live 98	2/98	Cheats	War Wind	6/97	Cheats
Emergency	9/98	HEXerei	NBA Jam Extreme	4/97	Tip	Wargasm	2/99	Codes
Emergency	12/98	Tip	Need for Speed 2	7/97	Cheats	Warhammer: Dark Omen	8/98	Codes
Evidence	10/97	Tip	Need for Speed 2	8/97	Cheats	Wet!	9/97	HEXerei
Excessive Speed	1/99	Tip	Need for Speed 2 S.E.	2/98	Cheats	Wing Commander Prophecy	4/98	Cheats
Extreme Assault	8/97	HEXerei	Need for Speed 3	11/98	Cheats	Winzer Deluxe	6/97	Hex-Codes
Extreme Assault	9/97	Cheats	NHL 98	12/97	Cheats	WipEout 2097	10/97	Cheats
F-16 Fighting Falcon	10/97	Cheats	NHL 98	3/98	Tip	Worms 2	3/98	Codes
F-22 Raptor	5/98	Cheats	NHL 99	12/98	Cheats	Worms 2	5/98	Cheats
Fallout	6/98	Lösung	NHL 99	2/99	Cheats	Worms 2	8/98	Cheats
Fallout	7/98	HEXerei	N.I.C.E. 2	2/99	Cheats	X-Com: Apocalypse	9/97	Cheats
Fallout	9/98	Tip	Nightmare Creatures	5/98	Cheats	X-Com: Interceptor	10/98	Cheats
FIFA 98	4/98	Cheats	Nuclear Strike	1/98	Cheat, Codes	X-Com: Interceptor	11/98	Cheats
Final Fantasy 7	9/98	Lösung	Nuclear Strike	4/98	Cheats	X-Men	8/98	Cheat
Final Fantasy 7	10/98	Lösung, Tips	Oddworld: Abe's Oddysee	4/98	Lösung/Cheats	XS	4/97	Tip
Floyd	1/98	Lösung	Orion Conspiracy	2/98	Tip	Zork: Der Großinquisitor	3/98	Lösung

## Unabhängigkeitserklärung

Ich muß Euch wirklich loben! Nicht nur, daß Ihr Eure Zeitschrift professioneller gestaltet denn je (tolles Layout, besseres Papier und wirklich gelungene Cover), nein, Ihr packt auch immer interessantere Spiele auf Eure Beilagscheiben. Als ich z.B. die Ankündigung von „Tunnel B1“ sah, konnte ich den nächsten Joker kaum abwarten! Nicht, weil ich das Spiel selber so toll fände, sondern weil der Soundtrack von Chris Hülsbeck stammt, welchen ich seit seligen Amiga-Tagen verehere. Danke auch für die tolle Stammler-Prämie. Den limitierten und signierten Ghost-Comic für Abo-Verlängerer werde ich einrahmen und in mein Zimmer hängen!

Eine Bitte habe ich an Euch: Werdet bloß niemals käuflich, bleibt unabhängig, wie Ihr es schon immer gewesen seid. Mit wachsendem kommerziellen Erfolg verlieren einige Computerzeitschriften nämlich ziemlich offensichtlich ihre Glaubwürdigkeit und Unabhängigkeit. Ihr seid eines der (leider) wenigen Magazine, denen man noch wirklich vertrauen kann!

Jens Ackermann, E-Mail: Ackermann.Jens@t-online.de

*Einem so netten Leser darf man die Wahrheit einfach nicht verschweigen: Ich gestehe hiermit, daß auch wir käuflich sind! Für nur 8,90 DM, und das jeden Monat aufs Neue...*

## Reifezeugnis

An Ihrer letzten Erhebung habe ich leider nicht teilgenommen, sonst wüßten Sie, daß sicherlich ich die reifste Leserin Ihrer Zeitschrift bin – am 29.01.1999 werde ich 75 Jahre alt! Vom Ast bin ich wegen Überreife aber noch nicht gefallen...

Meine Computerzeit begann 1989 mit dem kleinen Atari, ich war damals 65 Jahre jung. Den Joker bezog ich schon zu meiner Amiga-Periode (ich habe die Exemplare aufbewahrt), das waren noch Zeiten! Wie dem auch sei: Mein letzter Wille ist ein Laptop und viele Spiele in meiner letzten Heimstatt, verkabelt und vernetzt nach oben, damit ich mir vom Joker auch mal einen Tip holen kann. Bekomme ich den dann eigentlich umsonst? Das letzte Hemd hat ja bekanntlich keine Taschen!

Waltraud Müller, In den Uhlenwiesen 4b, 45699 Herten, E-Mail: omiwom@t-online.de

*Erst mal herzlichen Glühstrumpf zum Geburtstag, liebe Techno-Omi. Und weil niemand besser weiß als ich, daß das letzte Laken keine Taschen hat, erfülle ich zu dieser Gelegenheit auch gerne Ihren letzten Will: Einfach Friedhof und Grabnummer mailen, posthume Abos liefere ich persönlich aus!*

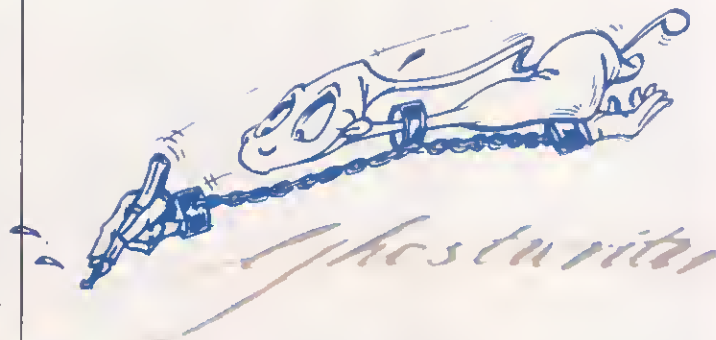
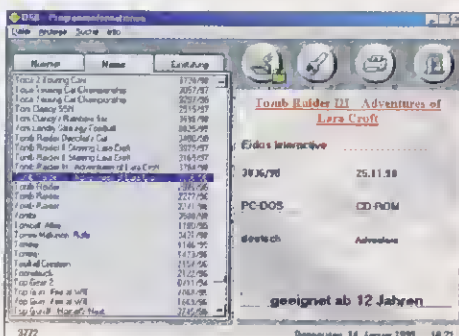
## Etikettenschwindel

Obwohl ich wegen der schwer lesbaren Schrift kein Fan Eures Ghost-Comics bin, halte ich den Joker trotzdem für das beste PC-Mag! Nur eine Frage: Im Leserbrief „Der blaue Bock“ (Ausgabe 2/99) schreibt Ihr, „Tomb Raider 3“ sei von der USK ab 12 Jahren empfohlen – warum hat das Spiel dann in den Läden Etiketten mit der 16er-Freigabe?

Daniel Wohnrade, E-Mail: real-Sexyboy@excite.de

*Hatte ich die Frage nicht im letzten Heft beantwortet? Also noch mal: Eidos wurde von der „kindischen“ Einstufung schlicht überrumpelt, man hatte die falschen Etiketten vorproduziert. So was kommt übrigens gar nicht mal selten vor.*

**Der offizielle Datenviewer der USK straft den Aufdruck der Spielebox Lügen**



**Die Spiele des Jahres 1998 kennen wir ja nun, jetzt würden mich mal die interessantesten Themen interessieren: Waren es Indizierungen, Bugs, Lara oder was? Und warum trudeln Leseranfragen an Hersteller noch so schleppend ein – würde mich auch interessieren. Jetzt aber zu den Themen des Monats.**

## Blutdurst

Also, ich hab' jetzt die Nase gestrichen voll! Nicht von Euch, sondern von „germanisierten“ Games: Kein Blut im Spiel, obwohl auf den Packungsfotos welches zu erkennen ist. Saubere Geschäftspraktik, danke, Activision! Das letzte lokalisierte Spiel, das ich mir gekauft habe (und das meine ich wörtlich), war „Tomb Raider 3“, und auch hier gab's wieder nirgendwo einen Warnhinweis auf eine entschärfte Version.

Kann man da rechtlich nichts unternehmen? Schließlich ist es doch wirklich fragwürdig, auf der Box Bilder aus der Originalversion abzubilden (ist sowohl bei Activisions sündigem Egoshoooter als auch bei TR3 der Fall) und dann im Spiel entweder nur lila Grütze oder gar nix zu verspritzen. Sollte einer meiner Mit-Jokerleser da draußen wissen, wie man wieder die originale Blutfarbe herstellen kann, dann mailte er mir doch bitte!

Thomas Zizlsperger, E-Mail: thomasz@degnet.baynet.de

*Im Fall von „Sin“ hat die BPjS ja rechtlich etwas unternommen – wenn auch gewiß nicht wegen zu wenig Blut im Spiel. Die Screen-shot-Mogelei auf Boxen gibt aber Michaels aktuellem Editorial zum Thema recht, nicht wahr? Wir erfahren so was freilich auch meistens zu spät, weil Preetestmuster wegen der Produktionszeiten in der Regel vor Fertigstellung der Spielepackung verschickt werden.*

## Kinderkram

Jetzt muß ich mich doch mal zum Kurzinterview aus der letzten Ausgabe mit Frau Monssen-Engberding von der BPjS zur Indizierung von „Half-Life“ äußern:

Mich (15 Jahre) wunderte vor allem die Aussage, Kinder sollten sich das Spiel eben von den Eltern schenken lassen. Nach den Informationen, die ich im Internet gefunden habe, ist es doch „verboten, Kindern und Jugendlichen das Spiel – in welcher Weise auch immer – zugänglich zu machen“. Machen sich besagte Eltern dann nicht strafbar, wenn sie das Game ihren Kindern schenken?

Die restlichen Antworten der BPjS-Vorsitzenden empfand ich auch als eher merkwürdig. Sie behauptet etwa, daß Videos mit arg brutalen Szenen auch indiziert seien. Auf Pro 7 habe ich jedoch neulich eine Komödie um 14.00 gesehen, in der ein Gangster erschossen wurde und das Blut an die Wand spritzte – Altersfreigabe: ab 12 Jahren. Daher hoffe ich, daß die im Interview erwähnte Klage eines Herstellers gegen die Behörde von Erfolg gekrönt ist und es bald





wieder objektive Tests in den Fachmagazinen gibt. Die Spiele sollten dann auch öffentlich ausliegen, aber eben nur gegen Vorlage eines Ausweises verkauft werden. Im übrigen halte ich es für sehr unwahrscheinlich, daß man den geistigen Entwicklungsstand eines Kindes genau auf das Alter festlegen kann!  
Martin, E-Mail: Guerot@aol.com

*Wo kein Kläger, da kein Richter – das hat Frau Monssen-Engberding wohl gemeint, und wir finden diese lockere Sicht gerade in ihrer Position durchaus erfrischend. Und wo die Dame recht hat, hat sie recht: Indizierte Videofilme gibt es weit mehr als indizierte Spiele, freilich kann die BPjS auch hier nur auf Antrag eines Jugendamtes tätig werden. TV-Anstalten hingegen unterliegen an sich recht strengen Bedingungen, was Sendezeit bzw. Ausstrahlung gewalttätiger Inhalte betrifft. Daß da auch mal gepatzt wird, liegt quasi in der Natur der Sache.*

## Böser ist besser

Ich finde den Joker gut, nur er ist mir irgendwie nicht „böse“ genug: Schlechte Spiele sollten wirklich gnadenlos runtergemacht werden! Okay, Ihr wollt es Euch mit Herstellern und Vertrieben nicht verderben, die Programmierer nicht demütigen oder was weiß ich, aber was soll's? Dann hätte ich noch zwei andere Vorschläge:

1. Testet im Online-Guide doch mal Spieleserver für kommerzielle Games!

2. Wie wär's mit einem Sonderheft mit einer CD, auf der alle Tests gespeichert sind, die Ihr je geschrieben habt? Die Scheibe dürfte ganz schön voll sein, da Ihr ja das älteste reine PC-Spielmagazin Deutschlands seid.

Jörg Schwalb, E-Mail: joerg\_schwalb@yahoo.de

*Extra für Dich haben wir in dieser Ausgabe ein paar besonders böse Verrisse – teils sogar ganzseitig, nicht wie sonst üblich in kompakter Form. Ein Test solcher Online-Anbieter wie „Game Channel“ oder von Hosterservern wie „Novaworld“ scheint uns ebenfalls interessant; wir denken derzeit über ein entsprechendes Special nach. Bloß das CD-Sonderheft findet hier wenig Anklang, denn wer will schon am Monitor (oder auf stinknormalem Druckerpapier) endlos über teils uralte Games lesen?*

## Otto Normaluser

Herzlichen Glückwunsch zum Editorial „Abgekartetes Spiel“ in der Ausgabe 2/99 – endlich spricht (oder schreibt) mal jemand, was Otto Normaluser vom wilden Ritt am Hardwarekarussell zu halten hat! Jeder halbwegs normale Mensch rennt eben nicht sofort los, wenn es mal 'ne neue Karte für 400,- DM gibt...

Außerdem: Die neuen Spielösungen auf CD sind ausdrücklich zu bejubeln. Mittlerweile kaufe ich Ihre Zeitschrift auch zur Lektüre, nicht nur wegen der Vollversionen. Nicht zuletzt hat das die bereits von anderen Lesern gelobte Papierqualität bewirkt.

Rolf Ostermann, E-Mail: RolfOstermann@netscape.net

*Hiermit möchte ich Ihnen dringend die Lektüre des aktuellen Berichts zu Voodoo 3 empfehlen – besonders, was so zwischen den Zeilen steht...*

## In die vollen

Ich lese den Joker nun seit rund neun Jahren und finde Euer Mag nach wie vor echt spitze!

1. Warum sich alle Welt über Eure Heftnumerierung aufregt, ist mir unklar: Wenn einem Anfang November Weihnachtsgrüße entgegen geschleudert werden, ist das zwar seltsam, aber im Prinzip doch egal. Wen's stört, der kann das Heft ja an Heiligabend noch mal lesen!

2. Die Vollversionen sind für mich der einzige Kritikpunkt an Eurer Zeitschrift. Nein, ich will keine absoluten Mega-Hits auf der CD, nur eben bitte Spiele, die nicht zuvor in Compilations enthalten waren. Sowohl „Jack Orlando“ als auch das kommende „Sub Culture“ wurden ja schon in der „Gold Games 3“ veröffentlicht.

## Leser fragen Hersteller

### Siedler, die nicht siedeln

Hilfe, meine Version von „Die Siedler 3“ steckt voller Fehler – z. B. kommen trotz neuer Häuser keine Siedler mehr! Ich habe da zwar was von einem Virus läuten hören, doch sowohl der von Blue Byte empfohlene AVP-Scanner als auch T-Scan melden ein sauberes System. Also doch ein Bug?  
dasinnere@aol.com

*Anomalien gehen in den seltensten Fällen auf Programmfehler zurück, Ursache ist vielmehr unser Kopierschutz. „Die Siedler 3“ erkennt kopierte Programmdateien und reagiert darauf mit den beschriebenen Einschränkungen im Gameplay. Im Falle einer Virusinfektion können Kopierschutzreaktionen auch bei der Vollversion auftreten. Computerviren müssen daher vor der Installation entfernt werden. Wir bedauern, daß die Notwendigkeit eines Kopierschutzes u.U. zu Komplikationen für unsere Kunden führt, doch*



Helge Borgarts, Service Manager bei Blue Byte

*leider lassen uns die wirtschaftlichen Auswirkungen illegaler Kopien keine andere Wahl. Schließlich wollen wir auch zukünftig hochwertige Produkte auf den Markt bringen.*

*Den beschriebenen Effekt können aber auch ältere CD-ROM-Laufwerke auslösen. Wir bieten für den Fall ein Update auf die Version 1.23 an, das dieses Problem behebt. Detaillierte Informationen gibt es auf unserer Domain unter <http://www.siedler3.de>.*

### Microprose-Nachschub

Leider bin ich der englischen Sprache nicht so mächtig, und Microprose bietet im Internet dummerweise noch keine deutsche Seite an. Daher meine Fragen: Gibt es über „Grand Prix 3“ schon irgendwelche Neuigkeiten? Und ist für „M1 Tank Platoon 2“ bald eine Erweiterung vorgesehen?

Name und E-Mail-Adresse liegen der Redaktion vor

*Über GP3 können wir derzeit leider noch nichts verraten, jedoch wird schon in Kürze mehr darüber im PC Joker zu lesen sein. Für Panzerfreunde sieht es da schon besser aus, schließlich ers-*



Thomas Sewing, Senior Product Manager bei Microprose

*scheint im Herbst „Gunship 3“, das sich mit „M1 Tank Platoon 2“ koppeln lassen wird und so erstmals den gemeinsamen Einsatz von menschlichen Panzerführern und Helikopterpiloten ermöglicht. Bald danach wollen wir auch eine echte M1-Zusatz-CD mit neuen Szenarien und Kampagnen veröffentlichen. Vorschläge und Anregungen können an [service@microprose.de](mailto:service@microprose.de) gemailt werden, wir leiten sie anschließend gebündelt an das Entwicklungsteam weiter.*

3. Kann man sich irgendwo im Internet kostenlos Vollversionen herunterladen? Damit meine ich Spiele, die so alt sind, daß man sie nirgendwo mehr kaufen kann.

So, bleibt mir nur noch, Euch viel Erfolg in der Zukunft zu wünschen. Und zu hoffen, daß Ihr nicht so bleibt, wie Ihr seid (auch wenn das absolut ausreichend wäre), sondern weiterhin immer besser werdet!

Andreas, E-Mail: ice@rivalnet.de

*Danke für das nette Lob und die Verteidigung unserer Erscheinungsweise, jetzt zu den Vollversionen: Echte Zweitverwertungen auf Cover-CD (wie z.B. der Strategie-Hit „Dunkle Manöver“ in Ausgabe*

12/98) sind aus Kostengründen eher die Ausnahme. Wichtiger bei der Auswahl ist es uns, den Lesern möglichst gute Titel mitzugeben – daß der eine oder andere das eine oder andere Spiel schon besitzt, kann so oder so passieren.

In der Regel wird man es aber nicht aus dem Internet besitzen, denn dort werden bloß selten legale Vollversionen offeriert; der Download von sogenannter „Abandonware“ muß überwiegend in einer rechtlichen Grauzone stattfinden. Doch stellt aktuell z.B. Beam Software unter der Adresse [www.beam.com.au/play\\_games.html](http://www.beam.com.au/play_games.html) alle jemals dort produzierten Spectrum- und 64er-Games nebst Emulatoren zum kostenlosen Absaugen bereit. Prinzipiell lohnt also immer wieder mal ein Blick auf Hersteller-Homepages.

## Veronas Welt

Ich habe mir gerade mal wieder eine neue Ausgabe meines heißgeliebten PC Joker zugelegt (wegen der Vollversion von Tunnel B1 mit der genialen Musik von Meister Chris Hülsbeck) und muß sagen, es ist immer wieder eine Freude, das Heft zu lesen. Nirgendwo sonst habe ich mehr zu lachen! Gut, die Texte haben einen recht eigenwilligen Stil und sind auch nicht besonders informativ, dafür gibt es bei keiner anderen Zeitschrift ein so übles Layout. Auch ich habe als Chefredakteur unserer Schülerzeitung „Bild Störung“ selbst in Zeiten moderner Computertechnik noch darauf bestanden, die gute alte Scherenschnitt-Technik zu verwenden...

Da ich mittlerweile beim Radio arbeite, finde ich es besonders schön, wie es Euch gelingt, auch komplexe Programme wie z.B. „Falcon 4.0“ auf nur einer Seite zu beschreiben. Das ist wie bei uns: Alles schön in 1:30 Minuten, komplexe Formulierungen und Ausführlichkeit haben da nix zu suchen! Da wir außerdem in einer Zeit leben, in der sogar Verona Feldbusch im Fernsehen auftreten (und auch noch moderieren darf) und sowieso alles „explosiv“ (und „exklusiv“) ist, finde ich es besonders lobenswert, daß auch der PC Joker sich dem allgemeinen Niveau nicht verschließt und größtenteils auf korrekte Angaben zu den getesteten Spielen verzichtet. Den Rundenkampf bei „Baldur's Gate“ vermißt ja sowieso keiner!

Da ich in Prozentrechnung früher nicht besonders gut war, freue ich mich am allermeisten über die Wertungen. Schön, daß Ihr dem Massengeschmack Folge leistet und „Turk 2“ mit 90 Punkten bewertet. Wer will schon so einen Langweiler wie „Dark Project“ spielen? Außerdem: Ich ziehe ein grottiges „King's Quest“-Actionadventure natürlich auch dem genialen und innovativen „Grim Fandango“ vor! Nur beim Special in Ausgabe 2/99 mit dem Titel „Spiele für Einsteiger und Aufsteiger“ war ich etwas aufgeschmissen. Die Auswahl wies verdächtig viele gute Spiele auf. Ich habe mir deshalb gleich die Megahits „Johnny Herberts Grand Prix 1998“, „Metro Police“ und „Terra-Gon“ bestellt. Auch „Hanse 1480“ ließ mich die Segel nicht streichen...  
Ronald Miller, E-Mail: [ronnymiller@cityweb.de](mailto:ronnymiller@cityweb.de)

Ah, eine echte Kampfansage aus dem Radio! Und noch dazu eine, die ihrer eigenen Aussage treu und damit quasi „explosiv“ bleibt: Übles Layout in Scherenschnitt-Technik? Wie komplex formuliert! Verzicht auf korrekte Angaben? Aber sicher, der Rundenkampf in „Baldur's Gate“ wurde im Test ja auch bloß mehrfach erwähnt – gewiß zu wenig für einen Radiologen mit Hang zur Ausführlichkeit... Das zwar originelle, aber kaum innovative (kleiner, aber feiner Unterschied) „Grim Fandango“ hat nur einen Hit mit 88 Prozentpunkten gekriegt, „King's Quest 8“ gleich zwei mehr: An den Pranger mit dieser Redaktion! Und gleich noch 100 Peitschenhiebe, weil sie es gewagt hat, in einem Spiele-Special ausdrücklich mal mehr auf die Tauglichkeit für Ein- und Aufsteiger denn auf die (für Tests reservierten) traditionellen Qualitäten der Vorstellungen einzugehen!!!

## Spielt alles (k)eine Rolle

Wie immer habe ich heute im Joker mit großem Vergnügen die Tests der neuen Spiele gelesen, aber bei zwei Artikeln kam mir doch die Galle hoch: Bei „Baldur's Gate“, einem AD&D-Rollenspiel, beschwert sich Steffen darüber, daß er seine besiegten Gegner noch anklicken muß, um ihre Ausrüstung an sich zu nehmen. Und im Shop wird ihm wirklich nicht angezeigt, wie sich ein magisches Schwert auf seine Fähigkeiten auswirkt – nein, so etwas aber auch!

Entschuldige Steffen, das ist ein Rollenspiel, kein „Mario World“ oder Hack'n'Slay, wie Du es offenbar bevorzugst! Ähnliches gilt für Markus und seinen Test von „Return to Krondor“. Was er bemängelt, gehört in einem Rollenspiel nun mal zum guten Ton! Ein Heiltrank ist eine magische Sache, die überprüft werden will und mit Vorsicht zu genießen ist – ein „Take all“-Button wäre da wohl unangebracht. Und hast Du schon mal an die Tragfähigkeit, Kraft und Ausdauer Deiner Charaktere gedacht?  
Frank Kelle, Schweiher Str. 291, 58285 Gevelsberg

Jetzt wo die Galle raus ist, können wir uns quasi frei von der Leber weg unterhalten: Sei versichert, sowohl Steffen als auch Markus kennen von A wie AD&D bis S wie Shadowrun so ziemlich alle Rollenspielsysteme aus eigener Spielerfahrung – auf Papier und am Computer. Beide verstehen daher auch Deinen Standpunkt, teilen ihn aber nicht. Vielmehr sind sie nun mal der Ansicht, daß auch in einem PC-Rollenspiel die Komplexität nicht zu Lasten des Bedienkomforts gehen muß. Und weil das ihre persönliche Meinung ist und sich (wie man sieht) nicht unbedingt mit der aller Fans deckt, waren die erwähnten Zeilen auch nicht im Test selbst, sondern in der Meinungsbox mit dem sinnigen Titel „Ganz persönlich“ zu lesen.

## VR = Voll Retourniert?

Zunächst einmal einen dicken Schmatzer an die Redaktion (zumindest den weiblichen Teil) für die Vollversionen in den letzten beiden Heften. Als Neuling unter den Lesern muß ich zudem sagen, daß Ihr im Vergleich mit anderen Zeitschriften ziemlich gut abschneidet. Wenn Ihr dieses Niveau halten könnt, werde ich sicher auch über ein Abonnement nachdenken.

Sympathisch finde ich, daß Ihr das Joker-TV jetzt auf der Begleit-CD habt. So lernt man Euch doch wenigstens mal kennen und sieht, daß Ihr tatsächlich ganz normale Menschen seid. Gut fände ich es noch, wenn Ihr die Hardware-Ecke ein bißchen erweitern könntet. Schrittweise erklärte Tips zum Aufrüsten älterer PCs (z.B. als Fortsetzungsgeschichte) und Berichte über spielebezogene Neuheiten halte ich für sehr sinnvoll.

Schließlich noch eine kleine Frage: Vor einiger Zeit waren Datenhelme und -handschuhe in aller Munde, letztthin ist es jedoch ziemlich still um solches VR-Equipment geworden. War der Absatz zu schwach, die Produktion zu teuer oder was?  
Frank aus Kiel

Berichte über verspielte Hardware-Neuheiten sind selbstverständlich, Aufrüst-Tips wegen der Systemvielfalt draußen im Lande jedoch stets kritisch. Blieben Cyberhelm & Co.: Was es bisher aus dieser Richtung gab, war einfach noch zu unfreundlich zu Augen und Brieftasche, um sich auf breiter Front durchsetzen zu können. Der Erfolg des „Rock'n'Ride“ Rüttelstuhls zeigt jedoch, daß nach wie vor Interesse an solchem Equipment herrscht. Sobald also die Preise fallen und die Qualität proportional steigt, werden wohl auch VR-Techniken wieder vermehrt auf den Markt kommen. Aber ist das nicht eigentlich immer so?

## Schreib's noch einmal, Sam!

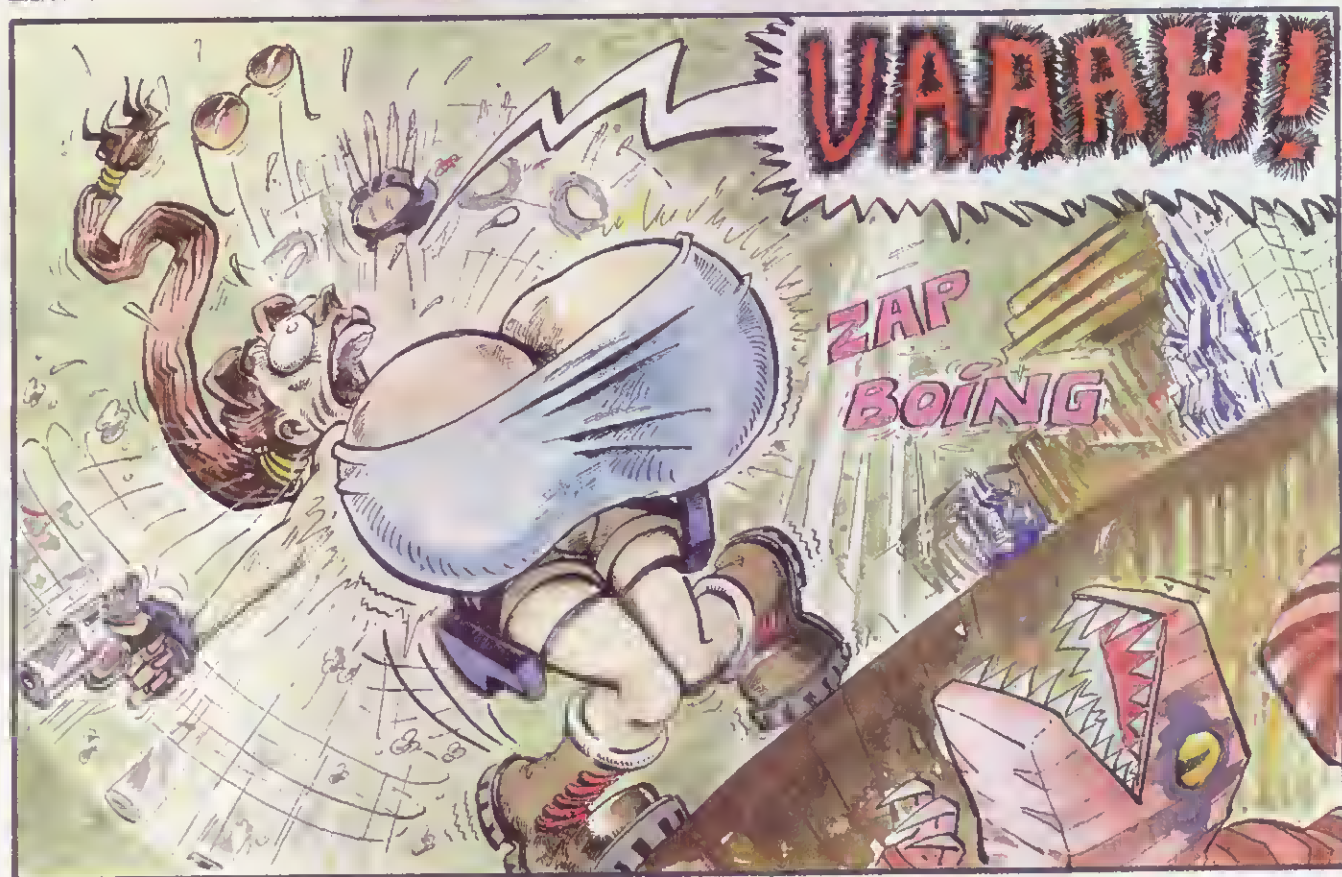
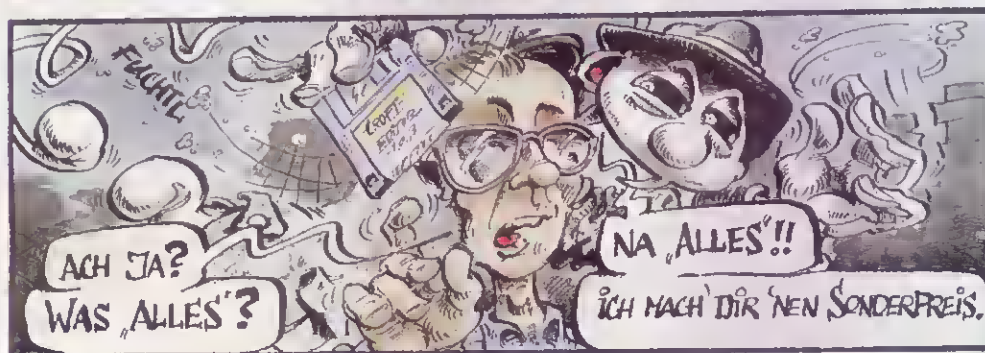
Ich weiß es aus sicherer Quelle: Auch nächsten Monat ist wieder ein Monat, auch dann gibt es wieder einen neuen PC Joker mit neuen Leserbriefseiten. Natürlich nur, wenn ich weiterhin mit Anekdoten, Kritik, Lob und Anregungen aus der Außenwelt versorgt werde. Auch Fragen an Spielehersteller leite ich gerne weiter. Und was hier nicht gedruckt wird, das beantworte ich gerne persönlich – sofern dem Brief RÜCKPORTO (im Ausland bitte internationale Antwortscheine verwenden) beiliegt oder die E-Mail nicht an die falsche Adresse ging. Übrigens: Auf Wunsch verzichten wir bei Abdruck auf Nennung von Name und Anschrift; ein entsprechender Vermerk genügt.

**JOKER VERLAG**  
„GHOSTWRITER“  
MAX-LOIDL-WEG 4  
D-85598 8ALDHAM  
E-MAIL INTERNET:  
[leserbriefe@pcjoker.de](mailto:leserbriefe@pcjoker.de)



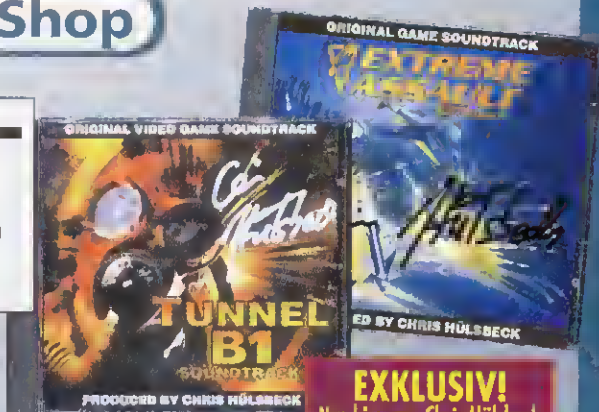


# GHOST ACTIVITIES





je **29.-**  
oder  
**49.-**  
im Set



**CHRIS HÜLSBECK-CD**  
Langplay-Audio-CDs mit Techno-Remixes der Spielesounds

**EXKLUSIV!**  
Nur hier von Chris Hülsbeck  
handsigniert!



nur noch  
**5.-**

**JOKER HIT COLLECTION**  
„Die Höhlenwelt SAGA“ auf CD-ROM mit Komplettlösung, Anleitung, Hintergrund etc.



**10.-**

**SAMMELORDNER**



**9,80**

**ORIGINAL ZAZOO „Virtual Alien“**

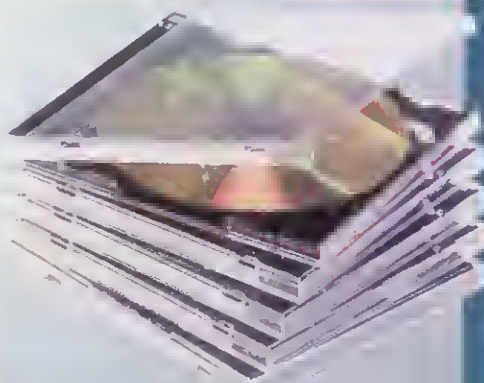
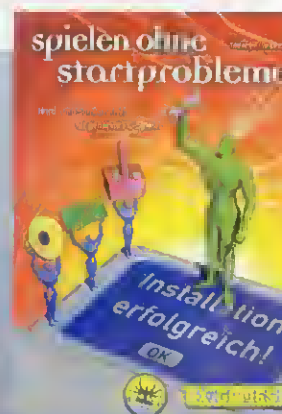


nur noch  
**7.-**

**MAUSPAD**

**SPIELEN OHNE STARTPROBLEME**  
Wie bringt man DOS-Programme unter Win 95 zum Laufen?  
Vom Umgang mit Systemdateien, über die Konfiguration von Soundkarte + CD ROM bis hin zu 60D KB freiem Hauptspeicher.

**24,95**



**10er Pack nur 8,-**

**JEWEL-CASES** (ohne CD)  
für Ihre individuelle CD-Sammlung  
5 Stück: DM 4,50  
10 Stück: DM 8,-



**ONLINE KOMPAKT** je DM 5.-  
oder alle Ausgaben (5 Stück) im Set DM 20.-

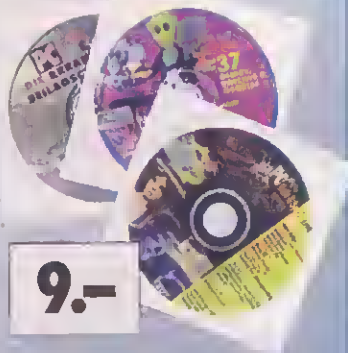
je **5.-**  
oder **20.-**  
im Set





15.-

**CD-TASCHE**  
praktische Aufbewahrungshilfe für  
12 Scheiben



9.-

**JOKER CD-MIX**  
3 CDs randvoll mit Videos, Demos und  
Goodies  
(einschließlich Demo-CDs 11/97 und  
2/98)



je 5.-

**PC JOKER:** jede Ausgabe bis  
einschließlich 6/96 nur noch DM 5.- (ohne CD)



ab 7,50

**PC JOKER HEFT & SPIEL** (bis Ausgabe 8/97: DM 7,50; 10/97 bis 9/98: DM 8,50; ab 10/98: DM 8,90)

Ausgabe	Vollversion
3/97	Cyclemonia, Robinson's Requiem
8/97	Legends, Perfect General
10/97	Reunion, Nick Faldo's Golf, Empire Soccer, Magic Boy, Cool Croc Twins, Synnergist
11/97	Bazooka Sue, Dunkle Schotten 1 & 2
12/97	Hind
5/98	Der Reeder
6/98	Freddy Pharkas, Surface Tension
7/98	Tolisman
9/98	Coribbean Disaster
10/98	Lorry 5 + 6, Loffer Utilities
11/98	Air Warrior 2, Crystals of Arborea, Boston Bomb Club, Storm Master, Warbirds 3D
12/98	Dunkle Manöver
1/99	Jack Orlando
2/99	Tunnel B1, Dark Seed 2

Ich bezahle

☐ per Nachnahme ☐ per Überweisung nach Erhalt der Rechnung

☐ per Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei). WICHTIG: DM 6,50 (Ausland DM 10,-) für Porto dazurechnen.

Ich bestelle:

(bitte in die entsprechenden Kästchen die gewünschte Anzahl eintragen)

MEINE ADRESSE:

Name

Straße/Hausnr.

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

Einfach einsenden an:

**JOKER VERLAG**  
"JOKER SHOP"  
MAX-LOIDL-WEG 4  
85598 BALDHAM

PC Joker Heft & Spiel

PC Joker

Online Kart. akt

Joker CD-Mix

CD-Tasche

Jewel-Cases

Mause-ads

Hälsbeck Audio-CDs

Original-Zazoo

Spielen ohne Startprobleme

Joker Hit Collection

Sammelardner

<input type="checkbox"/> 3/97	<input type="checkbox"/> 8/97	<input type="checkbox"/> 10/97	<input type="checkbox"/> 11/97	<input type="checkbox"/> 12/97	<input type="checkbox"/> 5/98	<input type="checkbox"/> 6/98
<input type="checkbox"/> 7/98	<input type="checkbox"/> 9/98	<input type="checkbox"/> 10/98	<input type="checkbox"/> 11/98	<input type="checkbox"/> 12/98	<input type="checkbox"/> 1/99	<input type="checkbox"/> 2/99
<input type="checkbox"/> 4/93	<input type="checkbox"/> 6/93	<input type="checkbox"/> 8/93	<input type="checkbox"/> 9/93	<input type="checkbox"/> 10/93	<input type="checkbox"/> 11/93	<input type="checkbox"/> 12/93
<input type="checkbox"/> 1/94	<input type="checkbox"/> 2/94	<input type="checkbox"/> 3/94	<input type="checkbox"/> 4/94	<input type="checkbox"/> 6/94	<input type="checkbox"/> 8/94	<input type="checkbox"/> 10/94
<input type="checkbox"/> 11/94	<input type="checkbox"/> 12/94	<input type="checkbox"/> 1/95	<input type="checkbox"/> 3/95	<input type="checkbox"/> 9/95	<input type="checkbox"/> 10/95	<input type="checkbox"/> 12/95
<input type="checkbox"/> 1/96	<input type="checkbox"/> 2/96	<input type="checkbox"/> 3/96	<input type="checkbox"/> 6/96			
<input type="checkbox"/> 7/96	<input type="checkbox"/> 8/96	<input type="checkbox"/> 9/96	<input type="checkbox"/> 10/96	<input type="checkbox"/> 11/96	<input type="checkbox"/> Set	
<input type="checkbox"/> Stück						
<input type="checkbox"/> Stück						
<input type="checkbox"/> 5 Stück <input type="checkbox"/> 10 Stück						
<input type="checkbox"/> Stück						
<input type="checkbox"/> Extreme Assault <input type="checkbox"/> Tunnel 81 <input type="checkbox"/> Set (Extreme Assault/Tunnel 81)						
<input type="checkbox"/> Alien						
<input type="checkbox"/> Stück						
<input type="checkbox"/> Nr. 1 (Die Höhlenwelt)						
<input type="checkbox"/> Stück						

Bitte benutzen Sie die beigeheftete Joker-Shop-Bestellpostkarte auf Seite 101, oder Sie bestellen telefonisch: 08106/899601

Bestellungen über DM 100,- sind nur als Nachnahme oder per Vorkasse möglich. Unfreie Retouren werden nicht angenommen. Bei Annahmeverweigerung werden die entstandenen Portogebühren berechnet.

# DER JOKER INDEX

## ALLE TESTS AB HEFT 4/98 AUF EINEN BLICK

DIE FETTGEDRUCKTEN PROGRAMME WURDEN MIT EINEM HIT GEKÜRT!

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil	Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil	Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil	Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
101. Airborne	11/98	Strategie	73%	Dune 2000	9/98	Strategie	73%	M.A.X. 2	9/98	Strategie	78%	Sensible Soccer: WM Edition	7/98	Sport	33%
2000: The Quest	11/98	Online	schwach	Dunkle Menöver	4/98	Strategie	87%	M1 Tank Platoon 2	5/98	Simulation	85%	Sentinel returns	9/98	Strategie	74%
3D Railroad Master	1/99	Simulation	47%	Dynasty General	11/98	Strategie	80%	Madden NFL '98	2/98	Sport	74%	Seven Years War	4/98	Strategie	58%
3D Ultra Pinball: Turbo Racing	2/99	Simulation	48%	Echelon	10/98	Strategie	39%	Madden NFL '99	12/98	Sport	76%	Shanghai: Dynasty	4/98	Strategie	81%
Actus Tennis	12/98	Sport	48%	Emergency	5/98	Strategie	64%	Mad Trax	2/99	Sport	65%	Shogo	11/98	Action	?
Active Worlds	1/99	Online	gut	Enemy Infestation	2/99	Strategie	72%	Mars-Der Weg der schwarzen Macht	2/99	Strategie	81%	Skull Caps	12/98	Strategie	65%
Adidas Power Soccer '98	9/98	Sport	58%	Enemy Zero	1/99	Abenteuer	37%	Man of War	6/98	Strategie	33%	Small Soldiers	9/98	Strategie	86%
Adrenix	7/98	Action	62%	Eques: Wettlauf der Ritter	1/99	Genremix	55%	Manhattan Solo	1/99	Strategie	46%	Small Soldiers: Globotech	11/98	Action	64%
Air Attack	6/98	Online	gut	ESPN XGames Pro Boarder	2/99	Sport	72%	Manhattan Multi	1/99	Strategie	65%	SODA Off-Road Racing	2/98	Sport	62%
Airline Tycoon	10/98	Simulation	74%	European Air War	11/98	Simulation	85%	Mastersmind	6/98	Strategie	55%	Soldiers at War	7/98	Strategie	64%
Alien Earth	5/98	Abenteuer	74%	Evolution	4/98	Strategie	64%	Mayday	10/98	Strategie	76%	Sonic R	12/98	Sport	70%
Aliens in the House	12/98	Action	22%	Excessive Speed	1/99	Sport	69%	Metalizer	6/98	Strategie	66%	Space Burnies must die!	1/99	Action	80%
Airans Online	7/98	Online	mittel	Expedition zur Titanic	12/98	Simulation	59%	Metro: Police	1/99	Action	61%	Spearhead	11/98	Simulation	74%
Andretti Racing	2/98	Sport	68%	F-15	6/98	Simulation	75%	Microsoft Baseball 3D	9/98	Sport	80%	Spec Ops: Ranger Assault	7/98	Action	?
Anno 1602	5/98	Strategie	87%	F-16 Multitrole Fighter	11/98	Simulation	79%	Microsoft Golf 98 Edition	6/98	Sport	69%	Speed Busters	2/99	Sport	80%
Anigotchi - der Kanari	11/98	Abenteuer	27%	F-22 Raptor	2/98	Simulation	77%	MG-29 Fulcrum	11/98	Simulation	79%	Spellcross	12/98	Strategie	42%
Apache Havoc	2/99	Simulation	82%	F-22 Total Air War	11/98	Simulation	81%	Might and Magic 6	6/98	Abenteuer	88%	Sports TV: Boxing!	11/98	Sport	83%
Apollo 18: The Moon Missions	11/98	Simulation	19%	Falcon 4.0	2/99	Simulation	88%	Mind Gym	12/98	Strategie	38%	Sponky Duffie's Dueling Shuffle	4/98	Strategie	36%
Arcade's Greatest Hits 2	4/98	Genremix	11%	Fallout	6/98	Abenteuer	81%	Missing in Action	9/98	Action	76%	Star Trek: Klingon Honor Guard	10/98	Action	83%
Armer Command	5/98	Strategie	73%	Fallout 2	1/99	Abenteuer	80%	Monopoly WM-Edition	6/98	Strategie	59%	Star Trek Pinball	4/98	Simulation	45%
Army Men	7/98	Action	69%	FIFA 99	1/99	Sport	86%	Monster Truck Madness 2	7/98	Sport	67%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Asghan	2/99	Action	70%	Fighter Ace	4/98	Online	gut	Mercer 2: Darkness Awakening	6/98	Online	gut	Star Wars: Rogue Squadron	2/99	Action	75%
Ashes to Ashes	11/98	Action	14%	Fighter Pilot	1/99	Simulation	59%	Moto Racer 2	12/98	Sport	80%	Starcraft	6/98	Strategie	86%
Asterix und Obelix Die Suche nach dem schwarzen Gold	4/98	Genremix	52%	Fighting Force	5/98	Action	70%	Motocross Madness	10/98	Sport	85%	Starship Titanic	6/98	Abenteuer	75%
Asteroids	1/99	Action	60%	Final Fantasy 7	8/98	Abenteuer	80%	Motor Mash	5/98	Sport	63%	Starship Troopers - Battlespace	10/98	Online	mittel
Autobahn Raser	8/98	Sport	67%	Final Impact	5/98	Action	42%	Motohead	6/98	Sport	76%	Stellar Emperor	12/98	Online	mittel
Axis & Allies	10/98	Strategie	61%	Firewall	7/98	Strategie	39%	Myth 2 Multi	2/99	Strategie	75%	Stratospheera	9/98	Genremix	74%
Baldur's Gate	2/99	Abenteuer	85%	Flight Unlimited 2	2/98	Simulation	75%	Myth 2 Solo	2/99	Strategie	69%	Street Fighter Zero	5/98	Action	41%
Barnage	11/98	Action	74%	Flying Saucer	4/98	Simulation	85%	Nascar Racing 1999 Edition	2/99	Sport	71%	Super Match Soccer	7/98	Sport	37%
Battle Arena Toshinden 2	1/99	Action	48%	Formel 1 '87	4/98	Sport	86%	NBA Action '98	2/98	Sport	74%	Survival	10/98	Action	74%
Battlezone	4/98	Genremix	87%	Forsaken	5/98	Action	87%	NBA Live '99	1/99	Sport	83%	Takeru	2/98	Abenteuer	44%
Battlezone: Mech Commander	8/98	Strategie	86%	Frankreich '98: Die Fußball-WM	7/98	Sport	85%	Need for Speed 3	11/98	Sport	74%	Team Apache	8/98	Simulation	82%
Beast Wars - Transformers	7/98	Action	39%	Frogger	2/98	Action	72%	Newman/Haas Racing	11/98	Sport	81%	Tailunan Defence	10/98	Action	74%
Black Dahlia	5/98	Abenteuer	71%	Future Cop L.A.P.D. 2100 AD	2/99	Action	75%	NHL 99	12/98	Sport	91%	Tennis Manager	6/98	Sport	17%
Blackstone Chronicles	1/99	Abenteuer	36%	Game, Net & Match	8/98	Sport	65%	NHL Open Ice	2/98	Sport	57%	Test Drive 4	2/98	Sport	75%
Boggle	2/98	Strategie	65%	Gangsters	1/99	Strategie	75%	N.I.C.E. 2	12/98	Sport	85%	Test Drive 5	2/99	Sport	72%
Born Ouvert	11/98	Simulation	44%	General	11/98	Strategie	60%	Nightlong	12/98	Abenteuer	76%	Test Drive Offroad 4x4	2/99	Sport	47%
Bubble Puzzle Plus	7/98	Strategie	27%	Get Medieval Solo	10/98	Action	49%	O.D.T.	11/98	Action	82%	Tex Morphy: Overseer	5/98	Abenteuer	69%
Buggy	1/99	Sport	58%	Get Medieval Multi	10/98	Action	67%	Oddworld: Abe's Exoddus	1/99	Genremix	81%	The Abyss: Incident at Europe	1/99	Abenteuer	39%
BugRiders	4/98	Sport	35%	Ger 3D	8/98	Action	83%	Of Light and Darkness:				The Golf Pro	6/98	Sport	73%
Bundesliga 99 -				Global Domination	1/99	Genremix	60%	The Prophecy	7/98	Abenteuer	39%	The Other Dimension	6/98	Abenteuer	48%
Der Fußball-Manager	12/98	Sport	73%	Globotech Design Lab	11/98	Action	64%	Operational Art of War	9/98	Strategie	64%	The War of the Worlds	1/99	Strategie	73%
Bundesliga Manager '98	10/98	Sport	81%	Glover	2/99	Action	72%	Osos Outlanter	10/98	Genremix	37%	Thunder Brigade	2/99	Action	41%
Bust-A-Move 2	5/98	Strategie	39%	Godzilla Online	8/98	Online	mittel	Outlaws	6/98	Action	79%	Tie Break Tennis '98	6/98	Sport	47%
Byzantine: The Betrayal	10/98	Abenteuer	70%	Golden Goal '98	9/98	Sport	55%	P-Zone	9/98	Action	16%	Tiger Woods 99 PGA Tour Golf	11/98	Sport	81%
Casual 3	12/98	Strategie	79%	G-Police	2/98	Action	87%	Pandemonium 2	4/98	Action	79%	Tiny Trails	7/98	Strategie	71%
Captain Gysi: Galaxis Futura	11/98	Abenteuer	64%	Grand Prix 500ccm	11/98	Sport	79%	Panzer Commander	7/98	Simulation	69%	Tom Riddle 3	1/99	Action	85%
Castrol Honda Superbike				Grand Prix Legends	11/98	Sport	88%	Perry Rhodan:				Transpaser	1/99	Action	70%
World Champions	8/98	Sport	70%	Grand Theft Auto	2/98	Action	82%	Pinball Arcade	1/99	Simulation	41%	Tribal Rage	9/98	Strategie	59%
Centipede	1/99	Action	69%	Grand Touring	1/99	Sport	80%	Pinball Soccer '98	10/98	Simulation	58%	Triple Play '99	6/98	Sport	76%
Charabuster	10/98	Simulation	66%	Grim Fandango	1/99	Abenteuer	88%	Plane Crazy Multi	6/98	Sport	82%	Tunguska	2/99	Genremix	80%
Clash	7/98	Strategie	60%	Gute Zeiten, schlechte Zeiten	2/99	Abenteuer	17%	Plane Crazy Solo	6/98	Sport	69%	Turok 2	2/99	Action	90%
Close Combat:				Hardball 6	8/98	Sport	59%	Police Quest: SWAT 2	8/98	Strategie	79%	Ultima Online: The Second Age	2/99	Online	gut
Die Brücke von Amheim	2/98	Strategie	62%	Hardwar	10/98	Genremix	70%	Populous 3: The Beginning	12/98	Strategie	87%	Ultra Corps	10/98	Online	schwach
Colin McPee Rally	10/98	Sport	82%	Heart of Darkness	6/98	Action	78%	Powerboat Racing	4/98	Sport	59%	Ultravoxen 2	1/99	Online	schwach
Combat Flight Simulator	12/98	Simulation	80%	H.E.D.Z. Multi	11/98	Action	75%	Power Slide Solo	1/99	Sport	64%	Unreal	7/98	Action	?
Command & Conquer:				H.E.D.Z. Solo	11/98	Action	64%	Power Slide Multi	1/99	Sport	74%	Urban Assault	10/98	Strategie	77%
Commando	7/98	Strategie	86%	Heretic 2	12/98	Action	85%	Pro Pilot	9/98	Simulation	58%	V 2000	11/98	Genremix	76%
Conflict: FreeSpace	8/98	Simulation	86%	Hexplore	7/98	Abenteuer	80%	Pro Pinball: Big Race USA	1/99	Simulation	80%	Vangers	9/98	Genremix	74%
Corp Wars	9/98	Strategie	73%	iR/A-18E Carrier Strike Fighter	10/98	Simulation	60%	Project Aros	10/98	Strategie	58%	Viper Racing	2/99	Sport	80%
Creatus 2	10/98	Genremix	63%	Incoming	5/98	Action	88%	Prost Grand Prix	7/98	Sport	70%	Virtual On	7/98	Action	67%
Crimme Killer	2/99	Action	42%	Interstate 78: Nitro Riders	5/98	Genremix	77%	Racing Simulation 2	11/98	Sport	87%	Virtual Pool 2	2/98	Sport	69%
Cyber Strike 2 Multi	2/99	Action	70%	iPanzer 44	6/98	Simulation	56%	Rage of Mages	11/98	Genremix	70%	VR Baseball 2000	2/99	Sport	69%
Cyber Strike 2 Solo	2/99	Action	65%	Iron Wolves	10/98	Online	schwach	Raider Wars	5/98	Online	schwach	Wall Street Trader '98	8/98	Simulation	46%
Cyberball	9/98	Simulation	33%	Israeli Air Force	12/98	Simulation	78%	Railroad Tycoon 2	1/99	Simulation	70%	WarBreeds	4/98	Strategie	73%
Dark Project - Der Meisterdieb	2/99	Genremix	80%	Jazz Jackrabbit 2 Solo	4/98	Action	63%	Rainbow Six	11/98	Genremix	83%	War Games	9/98	Strategie	44%
Das 3. Millennium	2/98	Simulation	59%	Jazz Jackrabbit 2 Multi	4/98	Action	70%	Rampage World Tour	10/98	Action	60%	War Wind 2	2/98	Strategie	74%
Das fünfte Element	11/98	Action	70%	Jefffighter: Full Burn	10/98	Simulation	78%	Raah	9/98	Abenteuer	80%	Wargame	1/99	Genremix	82%
Days of Oblivion	6/98	Abenteuer	24%	John Sinclair: Evil Attacks	6/98	Abenteuer	55%	Recoil	2/99	Action	69%	Warhammer 40.000: Chaos Gate	1/99	Strategie	70%
Deadlock 2: Shrine Wars	4/98	Strategie	68%	Johnny Herbert's				Red Baron 3D	1/99	Online	gut	Warhammer: Dark Omen	4/98	Strategie	87%
Deathtrap Dungeon	7/98	Action	77%	Grand Prix Championship 1998	6/98	Sport	79%	Redguard	2/99	Abenteuer	75%	WCW Nitro	2/99	Sport	69%
Deer Stalker	11/98	Simulation	42%	Journeyman Project 3				Redline Racer	5/98	Sport	83%	Western Front	2/99	Strategie	50%
Delta Force	12/98	Simulation	?	Legacy of Time	2/98	Abenteuer	80%	Rent a Hero	12/98	Abenteuer	80%	Wing Commander Prophecy	2/98	Simulation	87%
Der Ring des Nibelungen	12/98	Abenteuer	79%	Judge Dredd Pinball	7/98	Simulation	52%	Return to Krondor	2/99	Abenteuer	79%	Wing Commander: Secret Ops	11/98	Online	gut
Deikar	12/98	Sport	80%	Julius Town	9/98	Action	55%	Revenge of Arcade	9/98	Action	22%	World League Soccer '98	7/98	Sport	72%
Die Prinzeninsel	6/98	Genremix	55%	Julius Caesar	5/98	Strategie	64%	Revenge of the Toys	6/98	Genremix	48%	World Sprial Lull	2/99	Abenteuer	49%
Die Stedler 3	1/99	Strategie	87%	Kick Off '98	2/98	Sport	41%	Riana Rouge	4/98	Abenteuer	35%	World War 2 Fighters	2/99	Simulation	82%
Die Versuchung	7/98	Abenteuer	27%	King's Dueset 8	1/99	Abenteuer	90%	Rising Lands	4/98	Strategie	59%	World Wide Rally	2/98	Sport	24%
Dogday	2/98	Abenteuer	50%	KKND 2: Krossfire	7/98	Strategie	78%	Riverworld	12/98	Strategie	54%	X-Com Interceptor	7/98	Simulation	86%
Dominant Species	2/99	Strategie	43%	Knights and Merchants	10/98	Strategie	86%	Robo Rumble	8/98	Strategie	83%	X-Files	9/98	Abenteuer	51%
Domination: Storm over Gift 3	9/98	Strategie	74%	Latex	1/99	Abenteuer	11%	Rocky Horror Interactive Show	11/98	Abenteuer	38%	Xenocracy	7/98	Simulation	79%
Drayon	5/98	Genremix	78%	Legal Crime	11/98	Online	schwach	S.C.A.R.S.	2/99	Sport	77%	You don't know Jack Solo	4/98	Genremix	44%
DSF Football '98	9/98	Sport	70%	Leisure Suit Larry's Casino	8/98	Online	gut	Sanctum	9/98	Online	mittel	You don't know Jack Multi	4/98	Genremix	71%
DSF Fußball Manager '98	8/98	Sport	83%	Liberal on Day	5/98	Strategie	67%	Sanitarium	9/98	Abenteuer	81%	Zaptalism! Deluxe	6/98	Simulation	33%
DSF Ski	5/98	Sport	33%	Lifeforce Tenka	4/98	Action	49%	Scotland Yard Solo	1/99	Strategie	48%	Zeus	10/98	Strategie	33%
DSF Ski '99 Extreme Edition	2/99	Sport	60%	Lode Runner 2	12/98	Sport	37%	Scotland Yard Multi	1/99	Strategie	62%	Zombiville	4/98	Action	8%
				Lords of Magic	2/98	Strategie	82%	Semper Fi	5/98	Strategie	39%				



# Kostenlose Produktinfos



Sie interessieren sich für eines der in dieser Ausgabe beworbenen Produkte?

Dann markieren Sie einfach die entsprechende Infonummer (zu finden auf der jeweiligen Anzeige) im Feld nebenan.

Senden Sie uns die ausgefüllte Seite (kopiert oder ausgeschnitten) per Post oder Fax zu.

## Anzeige des Monats

Welche Anzeige hat Ihnen in dieser Ausgabe am besten gefallen?

Kennziffer:

## Statistische Angaben

Bitte jeweils nur ein Kästchen pro Kategorie ankreuzen.

### 1. Altersgruppe

- 1.1 ☐ bis 14 Jahre  
1.2 ☐ 15 - 20 Jahre  
1.3 ☐ 21 - 30 Jahre  
1.4 ☐ 31 - 40 Jahre  
1.5 ☐ über 40 Jahre

### 2. Computer

Ich nutze meinen Computer:

- 2.1 ☐ nur privat  
2.2 ☐ nur beruflich  
2.3 ☐ beruflich und privat

### 3. Erfahrung

- 3.1 ☐ Einsteiger  
3.2 ☐ Fortgeschrittener  
3.3 ☐ Profi

### 4. Information

Welche Anzeigeninformationen sind für Sie wichtig?

- 4.1 ☐ Eindruck der Anzeige  
4.2 ☐ Eindruck der Produkte  
4.3 ☐ Preis der Produkte

001	002	003	004	005	006
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
007	008	009	010	011	012
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
013	014	015	016	017	018
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
019	020	021	022	023	024
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
025	026	027	028	029	030
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
031	032	033	034	035	036
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
037	038	039	040	041	042
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
043	044	045	046	047	048
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

**Einsendeschluß: 1. März 1999**

Fax - Nummer:  
08106 / 89 96 07

Joker Verlag  
Produktinfo  
Mox-Laidl-Weg 4  
85598 Baldham

Meine Adresse:

Name, Vorname, Firma

Straße, Hausnummer

Plz, Wohnort

Telefon, Telefax



## HERAUSGEBER

Michael Labiner  
verantwortlich

## REDAKTION



Richard Löwenstein (rl)  
**Chefredakteur**



Steffen Schamberger (st)  
**leitende Bildred.**



Brigitta Labiner (bl)  
**Schlußredaktion**



Markus Ziegler (mz)  
**Redakteur**



Reinhard Fischer (rf)  
**Redakteur**



Michael Trier (mt)  
**Redakteur**



Manfred Huber (mh)  
**Redakteur**



Paul Kautz (pk)  
**Redakteur**  
Tel. Redaktion:  
(08106) 899602-03

## ANZEIGEN



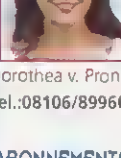
Christiane Schöber  
Tel.: 08106/899601  
**Verkauf/Beratung**



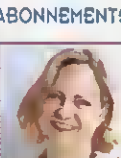
Nicole Laubenberger  
**Disposition**



Dorothea v. Pronay  
Tel.: 08106/899602



Petra Laubenberger  
Tel.: 08106/899601



## GRAFIK



Karl Rieß



Daphne Cisneros



Mario Simeunovic

## Comic + Illustration

Werner Regnet

## Fotografie

Steffen Schamberger  
Reinhard Fischer

## Titel

„Rayman 2“, Ubi Soft  
Prodit Studio

## Produktionsleitung

Brigitta Labiner

## Layout, Reproduktion, Satz

Prodit Studio GmbH  
Max-Loidl-Weg 4, 85598 Baldham

## Druck und Gesamtherstellung

Jungfer Druckerei und Verlag GmbH  
37412 Herzberg

## Umschlag/Multicover®

Sebold Verpackungen GmbH, 90475 Nürnberg

## Vertrieb Handelsauflage

MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb  
Breslauer Str. 5, 85386 Eching  
Tel.: 089/31906-0

## Verkaufte Auflage IV/98

116.920

## Erscheinungsweise

PC Joker Heft und Spiel erscheint 12 x jährlich,  
zum jeweils ersten Dienstag des Vormonats.

## Abonnement

Jahrespreis (12 Ausgaben), zahlbar im voraus:  
DM 91,- / Ausland: DM 100,-. Bestellungen  
bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonne-  
ment gilt für mindestens ein Jahr. Es verlän-  
gert sich automatisch um ein weiteres Jahr,  
falls es nicht gekündigt wird (jederzeit zum  
Ende des Bezugsjahres möglich). Ein-  
zahlungskonto: Postbank München,  
Kto.Nr. 444 714-806, BLZ 700 100 80

## Manuskripte

Manuskripte werden gerne von der Redakti-  
on angenommen. Sie müssen frei von Rech-  
ten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig  
zur Veröffentlichung angeboten worden  
sein, so muß das angegeben werden. Mit  
der Einsendung gibt der Verfasser die Zu-  
stimmung zum Abdruck in PC Joker Heft &  
Spiel. Honorar nach Vereinbarung. Für unver-  
langt eingesandte Manuskripte wird keine  
Haftung übernommen. Der Verlag behält  
sich das Recht vor, Einsendungen im Falle ei-  
ner Veröffentlichung ohne Angabe von  
Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gut-  
dünken zu verändern.

## Urheberrecht

Alle in PC Joker Heft & Spiel erschienenen  
Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle  
Rechte, auch Übersetzungen vorbehalten.  
Reproduktionen jeder Art (Fotokopien,  
Microfilm oder Erfassung in Datenverar-  
beitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftli-  
chen Genehmigung des Verlages.

## Haftung

Für den Fall, daß in PC Joker Heft & Spiel  
unzutreffende Informationen oder in veröf-  
fentlichten Programmen oder Schaltungen  
Fehler enthalten sein sollten, kommt eine  
Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des  
Verlags oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

## Umwelthinweis

PC Joker Heft & Spiel wird ausschließlich auf  
chlorfrei gebleichtem und teilrecyceltem Pa-  
pier gedruckt.

## Verlag und Redaktion

Joker Verlag Labiner GmbH & Co., KG  
Max-Loidl-Weg 4  
85598 Baldham  
Tel.: (08106) 899601  
Telefax: (08106) 899607

## Joker Homepage:

<http://www.pcjoker.de>

Internet: [jokerpost@aol.com](mailto:jokerpost@aol.com)

Hotline jeden **Mittwoch zwischen**  
**16.00 und 19.00 Uhr**  
unter den Nummern der Redaktion.

## BIETE

## HARDWARE

Intel Pentium 166 MMX. Preis  
VB. Angebote unter 05650/B63  
ab 15 Uhr

Verk. 486 PC mit 16 MB RAM, 2-  
fach CD-ROM und Soundkarte,  
Festplatte, 3.5" Disketten-Lauf-  
werk, inkl. XY Tisch, Zeichenpro-  
gramm, Larry 5-6 engl., Indy 3  
engl. für 250 DM. Markus  
Schmidt, Lindenkreis 4, 37297  
Berkatal 1

120 MHz Pent., 24 MB RAM, 2,2  
GB HD, 8-fach CD-ROM, Sound-  
karte, Grafikkarte, Maus, Tasta-  
tur, Software 700 DM. Tel.:  
030/6574601

Pentium 100 mit 32 MB RAM,  
12 x CD-ROM, 1.2 GB Festplatte,  
ATI, All in Wonder Grafikkarte,  
Soundkarte, 3.5" Floppy, Maus,  
Keyboard ohne Monitor, ohne  
Betriebssystem für Einsteiger,  
VHP. Tel.: 0631/97270

## BIETE

## SOFTWARE

Verk. King's Quest B DM 50,-, Fi-  
nal Fantasy 7 DM 50,-, The X Fi-  
les (Akte X) DM 40,-, Rayman's  
World DM 20,-. Alles komplett  
deutsch inkl. Porto. Tel.:  
05175/7606

Tomb Raider 3/European Air  
War/FA18 CSF je 70,-, Coman-  
che Gold 60,-, Flying Corps/Su  
27/A-10 Cuba je 20,-, Comman-  
dos 50,-, Wing Commander 4  
25,-, F 22 ADF 30,-, Clean  
Sweep, Win 95 a.A. Abends  
07753/3253

Verkaufe: DSF-Ski 25 DM, Indu-  
striegigant 20 DM, Bundesliga  
Man. 98 35 DM, Anstoß 2 +  
Verl. 30 DM, F1 Man. Pro 20  
DM, GTA 25 DM, FIFA 98 30  
DM, NHL 97 + FIFA 97 + NHL 98  
im Set für 30 DM, Sega World-  
wide Soccer 30 DM. Tel.:  
07562/3507

Verk. Droiban, HOM&M 2, Simon  
1, Caesar 2, KKND, Finfin, VB,  
Burntime, Lords of Magic, Vi-  
kings und XCom 2. Alles zus.  
150 DM. Tel.: 06531/915790

Legacy of Time, Overseer je 20  
DM, Shivers 2, KKND 2, Con-  
quest Earth, Nuclear Strike je  
15 DM, Superspy 10 DM, Fest-  
platte 540 MB 25 DM, 1 GB 50  
DM. Tel.: 035842/27375 ab  
18.00

Age of Empires, Commandos,  
BM 98, Unreal je 35 DM, F1RS,  
Myst-Spezial je 25 DM, 4-Game-  
pack, Neue Rechtschreibung,  
Olympicgames, BM 97, Gadget-  
Adventure je 15 DM, Indycar,  
Reeder, Mad News je 10 DM un-  
ter Tel. 0251-862404

Verk. Star Trek Generations 10  
DM, Uprising, Autobahn Raser je  
20 DM, C&C 2: Das Kombinat,  
Unreal + Mission CD, Dune  
2000, NICE 2 je 50 DM, Siedler 3  
60 DM, jeweils + Versandkosten.  
Tel.: 03573/663614

Anstoß 2 und Verlängerung je  
35 DM, Starfleet Academy 45  
DM, Star Trek Captains Chair 50  
DM; Cheats zu diversen Spielen.  
Tel.: 030/7959277, fragt nach  
Daniel.

Talisman, 3 Skulls, S. Stardust,  
NBA Jam, Space- u. Police Quest  
1 je 15 DM, Humans 3, Strike C.  
+ Höhlenw. Saga je 10 DM,  
Quest for Glory Coll., Siam Tilt (+  
Absolute Pinball) je 25 DM. Tel.:  
0391/6210788

Hexen 2, F-22ADF, Bleifuß-Rally,  
Bleifuß-Fun, Dungeon Keeper,  
NHL-Powerplay 98, FIFA Soccer  
Manager je 15 DM, Floyd 18 DM  
(zzgl. Porto). Alles Originale! Tel.:  
08822/6965

Verkaufe PC-Spiele, Bücher usw.  
zu sehr günstigen Preisen! Spiele  
ab 5 DM. (Nur Originale!). Z.B.  
Siedler 3 40 DM. Kostenlose Li-  
ste anfordern unter Fax 02151-  
405836, Email  
GKragert@HKN.DE

PC Originale + N.N.: Flight Un-  
limited 2 40,- DM, Scenery's für  
MS FS 98: Europa 1, 2 oder 3,  
Canarische Inseln, Caribic je 30,-  
DM, FS/FX Upgrade 40,- DM,  
3DFX Voodoo 1 Grafikk. B0,-. Ab  
16.00 Uhr: 02822/52415

Verk. Reha 35 DM, Tune Up 97  
10 DM, PC Joker 1-12/98 je 3  
DM, Grafikk. Adrenaline Rush  
3D 50 DM + 3 Sp., Das Geister-  
schloß, Barbies Meeresabent. je  
20 DM. Tel.: 035842/27375

Verk. Dungeon Master 2 15,-,  
Pro Pinball 10,-, Down in the  
Dumps 15,-, Risiko 25,-. Für N64  
Hexen 60,-, Blast Corps 40,-. Su-  
che Comics aller Art aus den 50-  
80er Jahren. Tel.: 04361/1238

Verk. Tomb Raider 3, Heretic 2,  
Dark Project. Tel.: 09772/468

Verk. Siedler Gold und viele De-  
mos. Alles supergünstig. Tel.:  
038876/20065. Täglich ab 14.00  
Uhr, fragt nach Maik.



## SUCHE SOFTWARE

Suche jegliche Art Star Wars Software. Besonders suche ich Star Wars Chess. Tausche oder kaufe. Tel.: 09321/922600

PC-Spiele und Anwendungen günstig zu kaufen gesucht! Angebote bitte an: Wittenbecher, Krumbach-Str. 2c, 16303 Schwedt/O. Danke!

Suche dringend das PC-Spiel .D.O.G. Wichtig! Wäre schön, wenn ihr mir schreibt. Tim Holzgartner, Rotkäppchenweg 14, 97084 Würzburg

## TAUSCHE SOFTWARE

Tausche FIFA 98 gegen GTA, FIFA Soccer Manager gegen Pizza Connection. Tausche 33 Vollver-

sionen z.B. Battle Arena Toshinden gegen Theme Hospital. 33 Vollversionen auf 4 CD-ROMs und ohne Anleitung. Ruft mich an: Tel.: 06154/4477

## VERSCHIEDENES

Über 2000 Cheats + Spielösungen je 2,-. Viele Special Disks ab 5,-. Bestellung und weitere Infos bei: Chr. Nikodemus, Quadenhofstr. 108, 40625 Düsseldorf. Tel.: 0211/299707 od. 0177/2695137. Ein Anruf lohnt sich immer!

Suche PC Joker Ausgabe 11/96 in gutem Zustand. Biete 10,- DM. Schreibt an: Alexander Gerstmayr, Irrgangstr. 4, 89340 Leipheim

Kaufen von "Jungprogrammieren" erstellte Programme/Spiele (Code) zur Weiterentwicklung bzw. -verkauf. Bevorzugt werden Visual Basic-Programme. Zahlen gut! Bitte Brief mit Beschreibung

des Programms/Spiels bzw. Demo-Disk mit Preisvorstellung an David Gerlach, DGinteractive, Raute 4, 59955 Winterberg.

Komplettlösungen zu 200 Spielen, Cheats zu 300 Spielen, Savegames zu 100 Spielen + Editoren zu 50 Spielen. Alles auf Diskette. 5 DM pro Spiel. Ruf an! 02163/83855 und frag nach Stefan Hoffmann

## KLEINANZEIGEN GEWERBLICH

Komplettlösungen mit Plänen, Tips & Tricks für fast alle Computer- und Videospiele: Lothar Köpfer, Schließweg 6, 79872 Bernau, Tel./FAX 07675/298 o. Tel: 07672/41530

Versandshop 97 - PC-Spiele zu günstigen Preisen. Tel: 08321 - 619928, Fax: - 619929, E-Mail: Versandshop97@t-online.de



kostet

Ihre private Kleinanzeige in PC Joker Heft & Spiel.

Einfach Coupon ausfüllen, Fünf-Mark-Stück oder -Schein beilegen (kein Scheck, keine Briefmarken) und einsenden an:

Joker Verlag  
Kleinanzeigen  
Max-Loidl-Weg 4  
85598 Baldham

WICHTIG!! Anzeigen, die auf Raubkopien oder indizierte Spiele schließen lassen, bzw. PLK-Nummern enthalten, werden nicht veröffentlicht!!

# AMIGA

## Restbestände superbillig!

### AMIGA JOKER

Ausgaben 9/92 bis 11/96  
(ab 10 Heften beide Cheat Disks inklusive)



DM 5.-  
pro Heft

### Cheat Disk 2 oder 3

jede randvoll mit Cheats, Tips, Tricks und Freezer Adressen

DM 5.-  
pro Stück



\* plus Versandkosten DM 6,50

Telefonische Bestellannahme: 08106 / 89 96 01

Ab einem Bestellwert von DM 100,- versenden wir nur per Nachnahme.  
Rücksendungen bitte ausreichend frankieren.

## Kleinanzeigen Coupon

Bitte veröffentlicht meine private Kleinanzeige in der nächsten erreichbaren Ausgabe des PC Joker. Und zwar unter der Rubrik:

- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Biete Hardware | <input type="checkbox"/> Suche Hardware |
| <input type="checkbox"/> Biete Software | <input type="checkbox"/> Suche Software |
| <input type="checkbox"/> Tausch         | <input type="checkbox"/> Kontakte       |
| <input type="checkbox"/> Verschiedenes  |   |



Name Vorname

Straße/Nr

PLZ/Ort

Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen leserlich in die einzelnen Kästchen eintragen!

Datum, Unterschrift

Ausgabe  
**4/99**  
erscheint am  
**2. März**

nur  
**8,90 DM**

mit aktuellen Demos und einem  
Top-Game aus dem Herbst 1998

## Aufbaustrategie und 3D-Action in einem: Vollversion „Stratosphere“

Im September letzten Jahres haben die schwebenden Kampfschiffe noch 90 Mark gekostet, in vier Wochen gibt es den originellen **Genremix aus aufbauender Echtzeitstrategie, 3D-Action und Flugsimulation** von Funsoft/Ripcord schon auf unserer Begleit-CD! Nach einem Renderintro werden Sie drei Trainingsmissionen in das komplexe Gameplay einführen: Erst müssen Schlachtburgen auf luftigen Eilanden errichtet werden, dann folgen Erkundungsflüge, Bodenangriffe und Eskorteinsätze. Wer die 40 Aufträge der Kampagne erfolgreich bestehen will, muß Strategie und Pilot in Personalunion sein – 20 Angriffsbauten und neun Verteidigungseinrichtungen plus Energieversorgung, Antrieb, Bewegungsvorrichtungen und Spezialbauteile fordern den ganzen Konstrukteur; die anspruchsvollen Action-Schlachten in frei rotier- und zoombarer 3D-Grafik den ganzen Kommandanten.

Das innovative Spiel mit orchestralem Soundtrack unterstützt 3D-Beschleuniger sowie bis zu vier Multiplayer via (Null-)Modem, LAN oder Internet. Da in 12 speziellen Szenarien jeder gegen jeden antreten kann und zudem Teamfights möglich sind, macht Stratosphere auch und gerade in der Gruppe Spaß.

### Stratosphere

- \* Erstveröffentlichung 9/98 (ca. 90,- DM)
- \* Originalwertung: 74 Prozent
- \* unterstützt alle gängigen 3D-Beschleuniger
- \* 12 spezielle Multiplayer-Szenarien
- \* komplett deutsch für Windows 95/98

## AUS DEM TERMINKALENDER DER REDAKTION

### Spiele

Civilization: Call to Power \* Earth 2150 \*  
Jagged Alliance 2 \* Lands of Lore 3 \*  
Quake 3 \*  
Sega Rally 2 \* Silver \*  
SBK Superbike World Championship

### Hardware

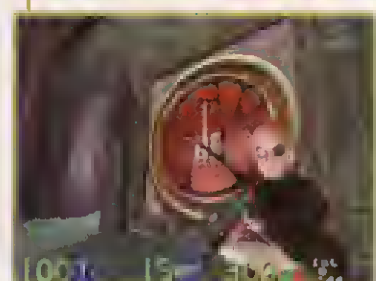
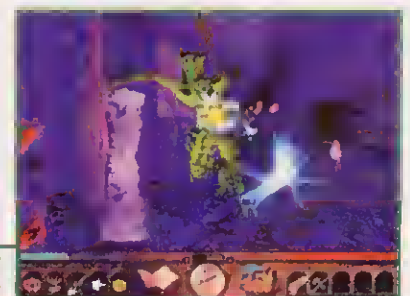
Alles über den Pentium 3

### Messe

Vorbericht: CeBIT '99

### CD-Special

Spiel des Jahres: die  
Verleihung als Video





# SANDRA PROFESSIONAL

**S**ystem **A**lyser, **D**iagnostic and **R**eporting **A**ssistant.

**Läuft Ihr Rechner mit voller Leistung?**

**SANDRA sagt es Ihnen! Und vieles mehr.**

"SANDRA ist klarer Testsieger - hier stimmen Bedienung, Technik und Optik". **"Alles in allem kann man sagen, daß Sandra zur Zeit das Nonplusultra der Analyse-Tools darstellt."**

PC-INTERN 10/98

"SiSoft SANDRA ist wohl das umfangreichste Diagnose-Programm im Test"

PC GO! 11/98  
WERTUNG: SEHR GUT

## Benchmarks

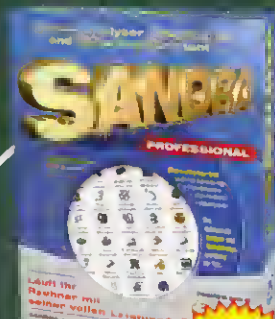
- CPU Leistung
- Festplatte
- CD-/DVD
- Speicher

## Informationen

- CPU & BIOS
- Grafikkarte

- Mainboard
- DOS/WIN Speicher
- DOS Gerätetreiber
- Systemübersicht
- Betriebssystem
- Eingabegeräte
- Winsock/DFÜ
- PCI/AGP Bus
- Netzwerk uvm.

Erweiterbares System mit bis zu **66** verschiedenen Modulen



DM **39,95**  
CDR5066

**Sandra** hilft Ihnen mit detaillierten Infos zur Rechnerkonfiguration bei der Fehlersuche, ermittelt die Geschwindigkeit Ihres Rechners im Vergleich zu anderen Systemen und gibt wertvolle Tips zur Optimierung.



DM **34,95**  
CDR5071

**Dr. Hardware für Windows V2.5** ist unentbehrlich bei Hardwareinstallation und Problemsuche, erstellt eine Auflistung der Rechnerkonfiguration und ermöglicht Optimierung der Rechnerleistung durch zuverlässige Benchmark-Tests.

**NEU IN VERSION 2.5:** Erkennt Intel Celeron A, analysiert neue Mainboard-Chipsätze (VIA Apollo MVP3, Intel 440GX), erweiterte Analyse der Intel-Chipsätze 440LX, 440EX und 440BX, erkennt neue 3D-Grafikkarten (nVidia RIVA TNT, Matrox G100/ G200, 3Dfx Voodoo 2, ATI RAGE II, 3Dfx Banshee u.v.a. von S3, NVIDIA, Trident etc.). Prüft auf AMD-3DNow! und Cyrix-Extended-MMX Support. Erkennt Monitor-Hersteller und jetzt über 1180 PCI-Karten-Hersteller. System-Benchmark jetzt mit 16- und 32-Bit-Durchsatzmessungen. Plus viele Detailverbesserungen.



ComputerBild 26/97: "...durchleuchtet gründlich und lückenlos alle Hard- und Software-Elemente eines Rechners" Qualität: gut, Preis/Leistung: sehr gut

16/97: "...bietet eine beispielhafte Fülle von Informationen". "Einen positiven Eindruck hinterläßt die ausführliche Online-Hilfe", "ein Highlight, mit dem sich andere Progs. dieser Art auf jeden Fall vergleichen lassen müssen."

# DOPPELKOPF PROFESSIONELL 2.0

*Zocken wie am Stammtisch!*

Mit Sprachausgabe



DM **49,95**  
CDR5073

Das in Zusammenarbeit mit dem Deutschen Doppelkopf-Verband e. V. entwickelte **DOPPELKOPF PROFESSIONELL 2.0** beherrscht alle Farbspiele, Grandspiele (Damen-, Buben- und optional Damen-Buben-Soli) sowie den Knochenmann einschließlich Varianten wie "Spiel ohne Neunen", "Schweiniereien", "Joker", "erste oder zweite Dolle tief", "Re", "Limits", "Kontra", "Fuchs", "Karlichen Müller", "Herzstich" u.v.a..

*Das beliebte Kartenspiel für Ihren Computer!*

**Geeignet für Anfänger und Profis**

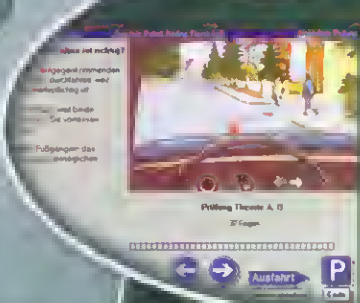
**Inkl. Doppelkopf-Spielregeln**

**Zahlreiche Spielvarianten**

**Einstellbare Spielstärke**

**Kartenvorschläge**

Inkl. Vorgängerversion für die alten Klassen 1, 1a, 2, 3, 4, 5 und Mofa!



DM **39,95**  
CDR5074

Test in **Computer 16/98:**  
**Testergebnis: GUT**  
**Preis/Leistung: GUT**

"Preise gelten nur bei Bestellung direkt bei CDV Software, zzgl. Porto- und Verpackungskosten. Angebot freibleibend. Irrtum und Änderungen vorbehalten. Ladengeschäft: Mägebühl Karlsruhe, Karlsruhe 17

**CDV Software GmbH**  
Postfach 2749  
76014 Karlsruhe  
Fon: 0721/97224-0  
Fax: 0721/97224-24  
<http://www.cdv.de>



# Flieg um Dein Leben!



Zusammen mit  
dem Erfolgsprodukt  
**Panzer Commander**  
Bestandteil der  
Digital Combat Series



Produktinfo 003



© 1998  
Strategic Simulations, Inc.  
Alle Rechte vorbehalten

